SUC-Session

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

Hier sind eure Geschenke:
Hardware-Ecke
Jet-Set-Willy Extra
Neue Hardware vorgestellt
u.v.m.

AUSGABE
06
(183)
Nov./Dez. 2000

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Jet-Set-Willy	15
SINTECH-Verkaufsliste	3	Postkartenaktion	16
SCENE+ Inhaltsverzeichnis	4	Hardware-Ecke	17
Vorwort	5	Speccy-CD-Service	19
Leserbriefe	6	Spectrology in Wittenberg	19
Spectrum im 21. Jahrhundert	7	Proface	20
PC-Programme	10	Tips + Tricks	21
Stars im Internet	12	Zlincon 2000/+2	28
Spiele mit Currah-U-Slot	13	Platz für PC-Wunschzettel	99

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC : Thomas Eberle, Gastäckerstr.23, D-70794 Filderstadt
Fred Dürkes, Südendstr. 7, 70565 Stuttgart
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel,
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC : 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : 01/2723463 Österreich
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland
Homepage : http://www.sintech.onlinehome.de

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Küpper 32,
52525 Heinsberg, Tel.:02452/939886
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

Neu:

MB 02+ Diskketteninterface, Standardversion, 2K Eprom, 128k SRAM	310,00 DM	8BC
+ Extra 128k SRAM 55,00 DM, + Extra 256k SRAM 97,00 DM, + Extra 384k SRAM	139,00 DM	8BC
Echtzeit-Uhr (RTC-Chip) für MB02	39,00 DM	8BC
Umgebautes PC-Netzteil mit Stromversorgung für Spectrum, MB02 und 2 Floppies	70,00 DM	8BC
MB02-Druckerkabel	25,00 DM	
Didaktik Kompakt 48k Spectrum-komp. Rechner mit eingeb. 3,5" Laufwerk	250,00 DM	KS
Didaktik Kompakt mit 128k Aufrüstung	350,00 DM	KS
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	100,00 DM	KS
Proface AT intern	90,00 DM	KS
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	40,00 DM	KS
Melodik mit Gehäuse	50,00 DM	KS
128k Aufrüstung (nur für Hardware-Profis)	35,00 DM	KS
128k Aufrüstung inkl. Einbau (Platine einschicken)	100,00 DM	KS
Mice Maus (Maus die einfach am Kempston-Anschluß angeschlossen wird)	45,00 DM	KS
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00 DM	
+2 Kassettenrekorder	50,00 DM	
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.	60,00 DM	
Powerkit (wandelt +3 Netzteil um in Stromvers. f. 2 Floppy´s + MB02)	15,00 DM	
Netzteil für +2A/B oder +3	30,00 DM	
Netzteil für +2 (auch 48k und 128k)	40,00 DM	
Floppykabel für 2 Laufwerke	7,00 DM	
Microdrive	45,00 DM	
Interface I	70,00 DM	
Multiface 128 (läuft auch am 48k)	50,00 DM	
Abdeckhaube 48k+/128k	12,50 DM	
48k Tastaturfolie	20,00 DM	
Spectrum +/128k Folie, neue Qualität	40,00 DM	
Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, 2 Stück	10,00 DM	
Atari Deluxe Joystick	5,00 DM	
Microdrive Cartridges gebraucht: 2,00 DM	neu: 6,00 DM	
Leerdisketten DD 7,50 DM HD	7,00 DM	
+2/+3 Centronics Kabel	30,00 DM	
Plus 3 Kassettenkabel	12,50 DM	
Interface 1 Druckerkabel	27,50 DM	
Silberpapier für ZX Printer	12,50 DM	
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)	37,50 DM	
Wafadrive Cartridges 16K=12,50 DM, 32K=14,50 DM, 64K	15,00 DM	

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k	270,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2	160,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A	130,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk	180,00 DM
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi)	85,00 DM
Sinclair Spectrum 48k + komplett	100,00 DM
****NEU**** Plus D Diskketteninterface mit 1 x 3,5" Laufwerk, Kabel und Stromversorung	**200,00 DM**
Opus Discovery Diskketteninterface mit 1x 720k Laufwerk	160,00 DM
Joystickinterface 1 - Port 5,00 DM 2 - Port	20,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Softwareliste an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC bekommen 10% Rabatt auf Hardware (ausgenommen Produkte von 8BC und Kompakt Servis).

SINTECH Gastäckerstr. 23 70794 Filderstadt Tel./Fax: 0711/775033
e-mail: sintech@online.de http://www.sintech.onlinehome.de

Inhaltsverzeichnis der Ausgabe 42

Dieses mal habe ich für die SCENE+ wieder mal etwas mehr Zeit investiert als ich eigentlich wollte. Euch wird es freuen, aber die Hände von Thomas greifen jetzt schon nach meiner Gurgel...

Das Magische Schwert

Ein Adventure aus Deutschland in dem man sich auf der Suche nach etwas begeben soll, was das wohl war??? Scheint jedenfalls wichtig zu sein denn das Spiel ist extrem schwer. Steuerung: Cursortasten.

Telefony

Dieses Spiel brachte mehr Menschen ins Irrenhaus als jedes andere davor, wieso wohl? Stellt Euch mal ein Haus vor in dem ständig ein Telefon klingelt: Das bringt schon Amokläufer hervor, aber ein Haus mit mehreren Telefonen!!! Ihr hebt ab, währenddessen läutet es schon woanders, und Ihr habt nur wenige Sekunden Zeit um abzuheben... Ich habe es gespielt, konnte aber geheilt werden.

Ack Ack Attack

Brücken in die Luft jagen kann ja wohl jeder der zumindest eine Terroristengrundausbildung besucht hat, aber ein Angriff aus der Luft mit Fliegerbomben ist weitaus schwieriger. Schafft Ihr das? Steuerung: Cursortasten.

Duggy

Moorhuhn nach Spectrumart Versucht möglichst viele Moor... Ich meine natürlich Enten! Mit 20 Schüssen abzuknallen. Ihr Hund muss ja schließlich gefüttert werden. Wer kann Moorhunh detailgetreuer von PC umsetzen? Steuerung: 7,8,0

Rex Hard

Auf den Spuren von Jones, Indiana Jones um genauer zu sein. Viele Abenteuer und Eingeborene lauern auf Euch im Dschungel des Todes, doch mit einem Colt

kann man so alles verschrecken und vielleicht wenn Sie den Treibsand überleben, kommen Sie doch noch bis zum Inka Tempel vor und finden Gold. Steuerung: Q,A,O,P,Space

Demos:

Power of Love Music demo

7 Up 128
First Association Part 1
No work

Special:

SQ-Cracker, ein Tool zum rippen von SQ-Tracker Songs aus Demos.

Das Vowort zum Jahresabschluss

Liebe Speccifreunde,

der einzig wahre Jahrtausendwechsel rückt näher, den rein rechnerisch ist das Jahr 2001 das erste Jahr im neuen Jahrtausend. Den Ernstfall haben wir schon geprobt und somit ist auch mit keinen Ausfällen der Elektrizität oder gar der Computer zu rechnen.

Den Ernstfall hat auch unser Specci schon geprüft. Manche schauen ja immer wieder zurück auf die ach so grossen Spectrum-Jahre. Aber sehen wir mal die Wirklichkeit: War der Specci jemals so gut wie jetzt? Tolle Russische Spiele und Demos, darunter PC-Umsetzungen von denen wir früher nur träumten. Soundkarten die CD-Qualität versprechen, ein Diskinterface mit HD Disketten und 1,86 MB Speicherkapazität, dazu bald eine Festplatte und sowieso, den Gummi-Spectrum hat kaum noch ein ernsthafter User, entweder man hat einen +2 oder zumindest eine andere Tastatur.
Die Szene lebt, wenn auch nicht in Deutschland, dann zumindest angefangen in Osteuropa bis nach Asien. Der Internet-Boom macht auch vor dem Specci nicht halt und man bekommt unter zuhilfenahme eines PC´s (gibt's im übrigen heute in jeder Bibliothek) die neuesten Informationen und auch Programme übers Netz. Überhaupt werden digital im Netz fast alle Programme für die Ewigkeit gespeichert, will ein Programm mal nicht, kommt die schreckliche "Tape Loading Error" Meldung? Im Internet findet sich wieder eine Kopie. Und auch die Spectrum-Treffen gibt es noch, wobei sich freilich nicht nur die Spectrums treffen, sondern auch die User. In manchen Ländern gibt es sogar richtige Demo-Parties, in Deutschland geht es noch etwas ruhiger, aber auch durchaus lustig zu.

Man sieht also, der Spectrum ist absolut Jahr 2000 fähig. Sind es die User auch? Trotz dem ewigen Gejammer wegen Mitarbeit, ich bin nicht unzufrieden. Wir haben zusammen dieses Jahr immer wieder ein volles Heft gezaubert und auch einige neue Anstösse gegeben. Was ich mir nur mehr wünsche ist eine gewisse Resonanz. Wer in einer Firma arbeitet, will ja auch wissen ob seine Arbeit gut ist. In so einem Falle sieht man das aber an Kennziffern wie Umsatz, Kosten etc. Aber wie machen wir das? Wenn Mitglieder aufhören ist das ja kein Indiz dafür, das das Magazin nicht gefällt, das wäre es höchstens, wenn die Leser zu einem anderen Spectrum-Magazin wechseln würden. Wenn aber jemand das Hobby wechselt, braucht er das Magazin nicht mehr, ganz egal wie gut es ist. Nur die Leser können hier den Ausgleich schaffen, indem ihr auf Artikel eingeht, Themen ansprecht oder einfach mal schreibt, wie gut oder schlecht ihr die ein- oder andere Aktion fandet.

Eine gute Möglichkeit, mal ein paar Wörter zu diesem Thema loszuwerden ist unsere jährliche Umfrageaktion, zu der ihr eine Postkarte anbei findet. Bitte schickt diese Postkarte unbedingt zurück. Ich möchte keine Deadline auf Ende Dezember setzen, weil das manchen zu knapp wird, aber bis Ende Januar brauche ich die Karten um eine Auswertung zu machen. Daraus wollen wir auch diesmal wieder den Gewinner eines Geldpreises ermitteln für das beste, auf der SCENE+ veröffentlichte Programm. Macht alle mit, damit die Sache wirklich fair ausgeht. Der Gewinner letzten Jahres wird immerhin im Dezember auf der Zlincon 120,00 DM überreicht bekommen, es geht also um was. Damit auch dieses Jahr wieder ein ordentlicher Geldpreis zusammenkommt, bitte ich die Mitglieder nach wie vor um Spenden. Alle Spenden die bis zum 31.12. auf unserem Konto eingehen (vielleicht zusammen mit dem Abo-Beitrag?) gehen noch in den Topf für das beste Programm im Jahre 2000, alle späteren Geldsendungen werden zurückgelegt für 2001.

Auch im Jahre 2000 gab es aber nicht nur positive Dinge, sondern leider auch traurige Ereignisse. Das traurigste war sicherlich das hinschmeissen von Dave Fountain als CRASHED-Editor. Damit verschwand eines der meiner Ansicht nach besten Magazine. Auch das Hacker-Magazin "Hackers Hangout" wurde eingestellt, dies war aber keines der Magazine, die ich regelmässig gelesen habe. Erfreulicherweise gibt es aber auch neues am Magazinhimmel: Desert Island Disks hat sich hervorragend positioniert und das Magazin aus Dänemark wird besser und besser. Ausserdem erschien das Magazin Alchnews anstatt bisher als Diskmagazin erstmals auf Papier und wurde auch gut angenommen, auch wenn ich bisher keine Ausgabe sehen konnte. Das Magazin PD-Power besteht auch immer noch und kann somit als eines der beständigsten angesehen werden. Als grösste Leistung ist aber die von Wolfgang Haller anzusehen, der meines Wissens im Moment der Editor ist, der sein Magazin bislang am längsten herausbrachte. Zwar hat auch er ein schwieriges Jahr hinter sich und aus Zeitdruck einige Doppelausgaben machen müssen, geplant ist aber weiterhin die monatliche Erscheinungsweise und das kann ganz schön hart sein, das weiss ich.
Ihm möchte ich daher auch diese Ausgabe widmen, verbunden mit meinen besten Wünschen für die Zukunft seines Clubs und Magazines.

Aber auch allen, die mich sonst noch unterstützt haben meinen Dank und bitte weiter so. Ich wünsche allen Lesern schon mal Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch, diesmal wirklich ins neue Jahrtausend!

Thomas

Leserbriefe

Etwas mau war es dieser Tage mit den Leserbriefen. Aber Harald liess uns nicht im Stich:

Zuerst vielen Dank für die Rücksendung der Kassetten. Ich finde das eine gute Idee, es mit dem Zusenden des Clubinfos zu verbinden. Anbei wieder ein Band mit den oben genannten Dateien nebst den beiliegenden Plänen. Ich hoffe sie finden wieder Dein Interesse. Wie Du sicher schon entdeckt hast sind es 3 Textadventurelösungen und ein Artikel über Cybernoid 2 (eines unserer Lieblingsspiele). Hier bei uns ist momentan echtes Sommerloch, will heissen ich bin in meiner spärlichen Freizeit mit meiner Freundin mehr beim Baden als vor dem Spectrum. Aber das ist Dir wahrscheinlich egal, solange Du Artikel für das Info bekommst. Ich werde das schon irgendwie schaukeln. Noch eine Frage zur Herstellung des Infos. Wenn ich mich recht entsinne, machst Du das Info mit dem PC. Wäre Dir eigentlich damit geholfen, wenn ich Dir die Artikel künftig in Papierform ausgedruckt zusenden würde? Falls Du sie einscannen kannst, hast Du nicht die Arbeit mit der Konvertiererei von Kassette in den PC. Leider habe ich nur einen Spectrum (und das bleibt auch so), und somit kann ich Dir die Artikel nicht anders zukommen lassen. Vielleicht informierst Du mich mal, was Du davon hälst und welche Form Dir lieber ist.
Soviel für diesmal. Weiterhin viel Spass und guten Erfolg mit der Clubarbeit.
Harald R. Lack

Sommerloch? Baden? Oh man, habe ich den Brief solange liegen lassen? Mittlerweile ist es ja schon Winter...naja, bei Dir im Süden ist es ja immer wärmer. Wahrscheinlich habe ich Deinen Brief bisher nicht verwendet, weil ich noch so viele Artikel von Dir habe. Ja, in der Tat, ihr denkt uns richtig zu. Nur weiter so. Ich werde aber diesmal in dieser Ausgabe gleich 2 Artikel veröffentlichen, die anderen folgen dann. Ich weiss ja, das ihr für den SPC auch schreibt und weil dort das Heft monatlich erscheint, müsst ihr ja soviel Artikel schreiben um in jeder Ausgabe präsent zu sein.
Zu Deiner Frage: Ja, das Info wird zwar mit dem PC gemacht, aber das konvertieren ist kein Problem. Mit dem MB02 und Wordmaster lese ich Dein Tapefile ein und speichere es auf Disk. Mit einem Kopierprogramm kopiere ich dann das File auf eine MS-DOS Diskette, dann lese ich es in Word auf dem PC ein. Jetzt muss ich nur noch die Umlaute korrigieren und sowieso auch Korrektur lesen. Klar ist es ein Aufwand, aber kein Problem. Beim einscannen hätte ich wohl auch Probleme, weil manche Daten nicht richtig rüberkommen. Eure Pläne habe ich aber diesmal erstmalig eingescannt, weil ich es dann einfacher mit dem Textsetzen habe.
Im übrigen hast Du nicht NUR einen Spectrum, sondern Du hast den besten Computer überhaupt. Nur ein neues Diskettensystem könntest Du Dir zulegen... Ich selbst habe bis vor 3 Jahren auch keinen PC gehabt und dann eigentlich nur gekauft, weil ich die Chancen im Internet für meine Firma erkannte. Zurecht, ohne Internet hätte SINTECH wohl kaum noch Umsätze, zumal es den Computer-Flohmarkt nicht mehr gibt. Dann habe ich auch das Magazin auf PC umgestellt, weil ich dann nicht wie in Wordmaster jede Seite einzeln erstellen muss, sondern das ganze Heft fertigmachen kann und dann auf einmal ausdrucken. Mittlerweile hat sich als weiterer Vorteil das leichte konvertieren von Informationen aus dem Internet herausgestellt, das heisst auch dieser Schritt hat mir sehr geholfen.
Wer also aus solchen Gründen einen PC braucht, sollte ihn auch kaufen. Der PC tut dem Spectrum nichts, weil er weiss, das er sowieso unterlegen ist. In meinem Falle hat es dem Spectrum aber was gebracht und mir auch. Wer aber keine Anwendungsmöglichkeit hat, bei der er mit dem Spectrum nicht weiterkommt, der braucht auch keinen PC. Meine Clubverwaltung läuft immer noch auf dem Spectrum, weil ich sie selber geschrieben habe und es wohl kaum ein PC-Programm gibt, das so optimal auf meine Bedürfnisse abgestimmt ist wie ein selber geschriebenes Programm. Und welcher PC-User schreibt schon seine Programme selber...wieder was wo der Spectrum eindeutig die bessere Wahl ist.

Und noch ein treuer User:
Hallo, ich bin's wieder, zuerst möchte ich mehrmals um ENTSCHULDIGUNG bitten,für mein langes Schweigen, (kein Grund) einfach faul war ich. Habe die letzte Ausgabe erhalten, mit Kassette. Würde aber neugierig sein ob es auch eine Disk-version gibt ? Nochmal entschuldige ich mich, wird nicht mehr vorkommen. Erwin Engelleiter

Hallo Erwin, Du brauchst Dich wirklich nicht zu entschuldigen, aber es freut uns, wenn Du gute Vorsätze nimmst und in Zukunft Dich öfter meldest. Aber als Neumitglied will ich nicht zuviel von Dir verlangen, aber Deine Fragen solltest Du auf alle Fälle stellen. Eine Diskversion gibt es natürlich, allerdings nur für Opus, +D/Disciple und MB02. Wenn Du eines dieser Systeme hast, kann ich Dir gerne in Zukunft die SCENE+ auf Diskette schicken.

DER ZX SPECTRUM IM 21. JAHRHUNDERT?

Liebe Leser,

könnt ihr euch noch an eure ersten Schritte in die Computerwelt mit dem ZX Spectrum erinnern? Wollt ihr wissen, was alles passiert ist mit diesem Gummi-Tasten-Wunder? Ihr seid hier richtig. Wie ihr seht, lebt der Spectrum immer noch, dies zuallererst.
Nun zu den Hardware-News:

Computers, Mainboards

DIDAKTIK KOMPAKT

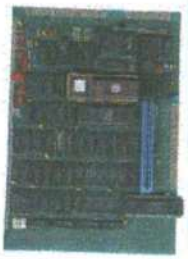
Von allen Maschinen, die immer noch kommerziell vertrieben werden, ist der Didaktik der schwächste. 1987 began die Fa. Didaktik Skalica Ltd. Spectrum-Clowns zu produzieren. Die ersten Didaktik Rechner waren nicht voll Spectrum-kompatibel, da der Speicher anders verwaltet wurde und einige russische Bauteile ein übriges taten. 1990 kam die letzte Maschine vom Werk in Skalica, der Kompakt. Heute wird der Rechner noch von Kompakt Servis hergestellt und auch international über Sintech vertrieben. Der Computer hat 48k RAM und 32K ROM. Er hat ein eingebautes 3,5" Laufwerk mit 840K Kapazität.
Der größte Vorteil dieser Maschine ist das eingebaute Netzteil, der Joystick- und der Druckerport. So ist alles was man braucht in einem Gehäuse um angeschlossen zu werden an einen Fernseher oder Monitor (und an die Steckdose natürlich).
Ein Musik-Interface genannt "Melodik" kann zu dem Kompakt gekauft werden vom gleichen Hersteller. Es enthält einen AY-Chip mit einem eingebautem Lautsprecher und einem externen Soundausgang mit Stereo. Ein weiterer Aufrüstungs-Tip für den Kompakt ist die 128k Erweiterung. Beide Erweiterungen können auch an normale Spectrums angeschlossen werden und man hat auch die Möglichkeit, die Erweiterungen direkt von Kompakt Servis einbauen zu lassen.

PENTAGON 48, 128, 512

Die ersten Pentagon Maschinen erschienen 1989 in der ex-UDSSR. Dieses waren die ersten Maschinen die bereits auf dem Mainboard ein Beta-Disk-Interface (TR-DOS) enthielten. Mit diesem kann man bis zu 4 Laufwerke an den Computer anschliessen, gleichermassen 3,5" und 5,25". Das 128k Model war einst der populärsten in Russland (und ist es wohl noch immer). Den Erfolg brachte der niedrige Preis für den Pentagon. Die Verkaufszahlen waren weit höher als die des besseren SCORPIONS zum "besseren" Preis.
Der Pentagon ist keine reine Spectrum-Kopie, seine Software orientiert sich stark an der (TR-DOS) Hardware. Aber Pentagon wird nicht direkt der Computer bezeichnet, sondern das Hardware-Design. So gibt es zwar eine Grundplatine, der Aufbau kann aber immer anders sein. Ein 8 oder 16 K Cache ist auch erhältlich um die Diskettenoperationen zu beschleunigen. Der neue Beta-128 Controller kann auch mit HD-Disketten arbeiten und formatiert mit 1,7 MB Speicherkapazität. Die fortschrittlichste Version ist der Pentagon 512 Turbo mit 7MHz CPU (Z80B oder Z80H) und 512K RAM. Zwei Diskettenlaufwerke und eine Maus sind Standard bei diesem Model. Der Speicher kann bis auf 4 MB erhöht werden.

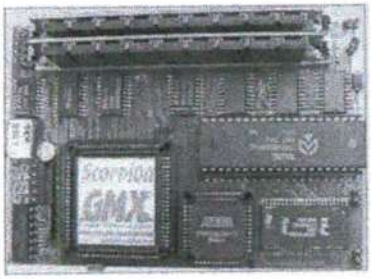
SCORPION ZS 256, TURBO, TURBO+

Der Hauptrivale des Pentagon ist der Scorpion ZS 256, welches die weitaus bessere Maschine ist. Er wurde geschaffen von Sergey Zonoy und die Maschine wird in seiner Firma hergestellt, Zonoy and Co. Die standardmässigen 256K RAM können bis zu 2 MB erweitert werden Das ROM variiert von 64K bis 512K. Bereits in 1994 wurde der Scorpion produziert, allerdings mit 5,25" Laufwerken. Aber die Zeiten ändern sich und heute wird der Scorpion mit einem 3,5" HD-Laufwerk ausgeliefert. Durch das PC-Gehäuse und die AT-Tastatur wirkt der Pentagon wie ein PC, aber der Computer wird an den Fernseher angeschlossen. Deshalb sagen viele Leute, der Scorpion wäre eine Kreuzung aus Speccy und PC.



Die neueste Version ist der Turbo + mit einem 7 MHz Prozessor. Die drei Versionen des Scorpions (normal, Turbo, Turbo+) unterscheiden sich auch durch unterschiedliche Farben des Mainboards und die unterschiedlichen Prozessoren. Spezielle ROMs sind auch erhältlich für diesen Computer und sind nötig für spezielle HD-Treiber und eingebaute Software (ZX-Word, ZX-Zip etc.)

GMX BOARD



Einer der effizientesten Wege, den Scorpion aufzurüsten ist das Graphics Memory eXander board zu benutzen. Davon mal abgesehen das es den Pentagon und 4 andere Specci-Varianten emuliert, z.B. auch den original Spectrum, bringt es eine Menge weiterer Vorteile. Es erweitert den Speicher um bis zu 2 MB und es bringt neue Grafik Modi, z.B. die 640 x 200 Auflösung mit 16 Farben oder den Textmode mit 80 x 25 Charactern per Screen. Es hat eine 3,5/7 MHz CPU und die neueste 14 MHz Version wird gerade entwickelt. Die GMX, obwohl eine Pentagon-Emulationskarte, läuft stabiler als der Original-Pentagon. Darum ist diese Karte schon Standard bei russischen Demo-Parties.

SPRINTER

Der leistungsfähigste Spectrum-Clone ist der Sprinter. Die Maschine wurde 1996 von Peters Plus Ltd. auf den Markt gebracht. Bei der Entwicklung des Mainboards wurde hauptsächlich auf Kompatibilität geachtet. Darum ist sie kompatibel zu original Speccies und zu Scorpions. Die CPU kann ein Z84 mit 21 MHz oder auch der Z85 mit 28 MHz sein – beide natürlich von Zilog. Die Speichergrösse liegt bei 4 MB. Eingebaut ist ein IDE-Controller und damit die Möglichkeit, eine Festplatte und ein CD-Rom Laufwerk anzuschliessen. Der Floppy-Controller ist ein übliches altes MFM – Model. Er hat 2 ISA-Slots, den AY-3-8910 Soundchip und unterstützt neue Grafik-Modi (320 x 256 x 256, 640 x 256 x 16). Der Sprinter kann an TV oder Monitor angeschlossen werden.

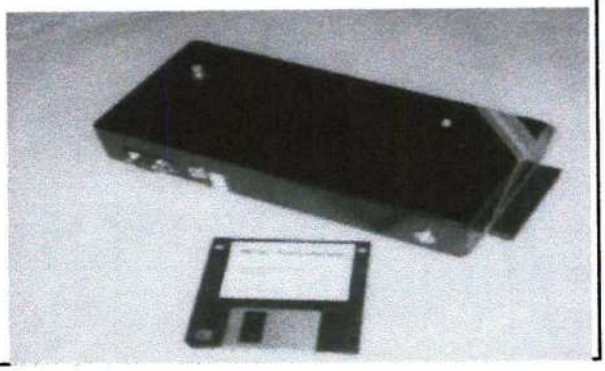
Floppy and Hard Drives

BETA-DISK

In dem Gebiet der ehemaligen Sowjetunion wurde das Beta-Disk-Interface mit dem Betriebssystem TR-DOS der neue Standard. Obwohl es eigentlich schon 1986 von Technology Research Ltd. (Grossbritannien) auf den Markt gebraucht wurde, war es bis zu den 90´ern nicht sehr erfolgreich. Die technischen Details haben wir hier schon bei der Beschreibung des Pentagons beschrieben, da dieses Model – wie die meisten russischen Clones – das selbe System benutzen. Die neueste Version von TR-DOS bootet automatisch von Diskette, unterstützt Turbo-loading and Schnell-formatieren und vieles mehr. Es wird auch gerade ein neuartiges Betriebssystem für Beta entwickelt mit Namen NeOS.

MB-02+

Im Jahre 1997 erschien ein neues Disksystem für den Spectrum, das MB02+. Dieses Disksystem wurde von der tschechischen Firma 8-Bit Company entwickelt und wird auch über SINTECH vertrieben. Es benutzt HD Laufwerke und formatiert auf 1,8 MB mit einer Transfergeschwindigkeit von 50-50K/Sekunde. Das Betriebssystem ist BS-DOS geschrieben von Busysoft. Bis zu 4 Laufwerke können an das Interface angeschlossen werden. Der grösste Vorteil dieses Systems liegt aber an dem voll Tape-kompatiblen System bei dem quasi die Diskette eine virtuelle Kassette darstellt.



Das MB02 besteht aus mehreren Modulen, die man wenn gewünscht auf der Bestellung angeben muss. Es gibt verschiedene Ausführungen von 128k – 512k und mit Real Time clock oder ohne. Druckerport und Kempston-Anschluss sind Standard. Ausser mit den original-Spectrums ist es voll kompatibel zu Didaktik und den Yugoslavischen DELTA. Es soll auch bald ein neues Betriebssystem geben, das OS/3 Vision. Als Krönung hat es noch einen DMA-Schaltkreis, der Programme beschleunigen kann. Klingt gut...

SMUC HDD CONTROLLER
All die neuen Speccy-clones sind grundsätzlich HDD geeignet, aber das TR-DOS unterstützt nur Floppy-Drives. Mit dem SMUC IDE-Controller kann man die HDD also virtuelles Floppylaufwerk benutzen (z.B. drive a:, b:, c: ...)

Echtzeit-Uhren

DALLAS CHIP
Eine der Möglichkeiten eine Echtzeit-Uhr (RTC) an den Speccy anzuschliessen ist ein Schaltkreis mit Dallas-chip. Wie auf PC´s misst die Uhr Zeit und Datum. Die Zeit kann wahlweise im 12 Stunden oder 24 Stunden Format angezeigt werden.

MB-02+ RTC
Die andere Möglichkeit für eine Uhr ist das MB02. Die Uhrzeit wird durch ein Sonderprogramm abgerufen, das mitgeliefert wird.

PC Tastatur am Speccy

SCORPION
Scorpion hat einen "noname" PC-Tastaturcontroller für den Speccy gebaut. Es ist nicht nur ein XT/AT Tastaturcontroller, es ist ein universelles Eingabe-Interface. Es gibt noch Anschlüsse für Kempston und Microsoft Maus und für Kempston und Sinclair 2 Joysticks. Die Warmstart-Tasten Ctrl+Alt+Del führt einen Reset durch.

PROFACE AT
Auch das Proface unterstützt die Warmstart-Tasten und vieles mehr. Einige Floppy-Befehle (Format, Cat...) können direkt durch die Funktionstasten abgerufen werden. Es gibt eine externe Version im Gehäuse und eine interne für die, die gerne ihren Spectrum irgendwo einbauen wollen oder kein weiteres Interface gerne am Bus-Port haben. Die interne Version ist natürlich etwas günstiger.

Musik und Speccy

ACB/ABC/BAC STEREO
Die Stereomusik am AY wurde von einigen tschechischen Spectrumfans entwickelt, die 3 Widerstände und 4 Kondensatoren an den AY-Chip löteten. Seitdem ist dies Standard geworden. Der AY-Chip kann aber auch – glaubt es oder nicht – digitalisierte Effekte abspielen.
Es gibt 3 Arten von Stereo am AY: ABC, ACP oder das neueste aus der ex-UDSSR, BAC stereo. Die Buchstaben markieren die 3 verschiedenen Kanäle. Der erste ist der linke, der zweite sozusagen das Zentrum und der dritte der rechte Kanal. Obwohl es leicht aussieht, den Stereo-Anschluss nachzubauen ist es noch leichter, den AY Chip durchbrennen zu lassen, also Vorsicht.

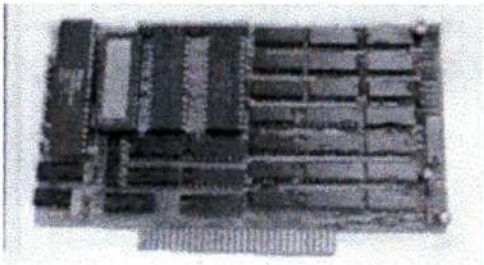
DUAL-AY
Einige Leute waren mit den 3 Kanälen des AY nicht zufrieden. Sie bauten daneben noch einen AY-chip ein, das Resultat: 6 verschiedene Kanäle (wenn wunderts?).

COVOX
Covox ist ein simpler Analog/Digital Wandler, wie er bei PC´s öfter benutzt wird. Das Covox ist wie der Speccy: Simpel und günstig.

SOUNDRIVE
Das Soundrive (einfach "d") ist ähnlich wie das Covox, aber hat 4 verschiedene A/D Wandler integriert für ein besseres Ergebnis. Es gibt eine ganze Familie von Soundrives verschiedener Typen. Beide Interfaces haben einen Nachteil: Die

ganzen Prozesse werden über die Spectrum – CPU mit nur 3,5 MHz gelenkt, so das maximal eine 13 KHz Qualität erreicht werden kann. Bei 7 MHz könnte es doppelt so gut sein.

GENERAL SOUND
Die General-Sound-Karte hat einen eigenen Prozessor, ein Z80H mit 12 MHz. Die Sample-Qualität liegt bei 44,1 KHz (CD-Qualität). Das neueste Model hat 4 separate Kanäle wie z.B. der Amiga. Die standardmässigen 128k Speicher sind erweiterbar auf 512k. Die Sounds sind kompatibel mit Covox und Soundrive. Es wurden schon viele Klassiker der Spectrum-Spiele umgesetzt auf General Sound mit Sounds und Effekten der Amiga-Version.



Diese Zusammenfassung an neuer Spectrum-Hardware wurde uns von Richard Tarjan geschickt.

PC Programme im Dienst für ZX Spectrum

Teil 1: BMP2SCR

Hallo Leser,
hier beginnt meine neue Serie über PC Programme die für den Spectrum nützlich sein könnten, und davon gibt es ja jede Menge, egal ob Sie ein Zusatzprogramm benötigen um Spiele auf Kassette übertragen wollen, oder nur Grafiken bearbeiten, für fast jeden Anwendungszweck gibt es was entsprechendes. Man braucht nicht lange zu suchen, denn die meisten Programme findet man im Internet, leider aber nicht alle. Im nachfolgendem finden Sie eine unvollständige Liste der Programme die ich für bestimmte Anwendungszwecke benutze oder ausreichend kenne, diese Liste erhebt natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit und zeigt nur was ich für Aufwand für „Legacy of the Zer" schon betrieben habe.

3D Gestaltung: Monzoom Pro 4.5 (Raytracer), Vue 3 (Landschaftsdesiger), Animation:Master 2000 (Characters), Poser 3 (Characters).

2D Gestaltung: Paint Shop Pro, Animation Shop.

Sonstige: BMP2SCR (Jo ho!), Taper, Tiler.

Ich fange mal am besten mit BMP2SCR an, weil ich dieses Programm selbst erstellt habe.
BMP2SCR liegt in der Version 1.61 vor als ich diese Zeilen eintippe, daher ist es wahrscheinlich daß wenn dieser Artikel abgedruckt wird, eine weitere Programmgeneration vorliegt. Das Programm benötigt Win95/98 und DirectX 7.0 mindestens, um lauffähig zu sein, 32 MB sind auch minimum, da ich sehr viel mit Tabellen gearbeitet habe und ausserdem traue ich mich nicht 16 Mb oder weniger anzugeben da ich keinen Computer mit so wenig Speicher habe, bin daher auf Euer Feedback angewiesen um zu erfahren mit wieviel Speicher das Programm minimal auskommt.

Wer bisher Bilder von PC konvertieren wollte, mußte sich mit meinem IFF Konverter begnügen, welcher auch BMP Format lesen kann (Auf dem Spectrum), oder mit dem BMP2SPEC, einem weitverbreiteten PC Programm bei dem man aber vorher schon das Bild mit einem Grafikprogramm auf 2 Farben konvertieren muß, was nicht immer leicht war. BMP2SCR schließt diese Lücke und benötigt nur eine Konvertierung auf 256x "anysize" und 24 Bit Farbtiefe, sowie zum Format BMP unkomprimiert, für diesen Zweck empfehle ich „Paint Shop Pro", dessen Version 4 schon sogar als Beigabe zu einer Zeitschrift war, ich benutze die Version 7 Beta. BMP2SCR kann seit einigen Versionen auch AVI Animationen zu Einzelbildern konvertieren, in diesem Fall muß das AVI File die Auflösung von 256x192 haben, Bittiefe von 24 Bit haben, und nicht komprimiert sein. Für AVI Umwandlung empfehle ich Animation Shop, welches ein Bestandteil von Paint Shop Pro ist. Nebenbei bemerkt, die PSP Version 7 sollte schon bald herauskommen, die Betaversion ist aber schon längst im Internet zum herunterladen erhältlich, zusammen mit Animation Shop 3.

Der Spectrum hat ja eigentlich ein Bildformat (SCR), trotzdem unterstützt BMP2SCR inzwischen schon mehrere, das kommt daher daß ich auch Formate eingebaut habe, die nicht ganz üblich sind, wie MLT (Multitech) oder ATR (Attribute Overlay Mask, mit 768 Bytes ideal für Animationen), sowie CHK für Chunks (1536 Bytes), wie sie von vielen Russischen

Demos her bekannt sein dürften. Hierzu muß ich anmerken daß keinen Standart für Chunks gibt, ich habe es mir deshalb so ausgedacht weil diese Organisation der Daten logisch erscheint, doch dazu später.
Das Hauptformat: SCR, kann in mehreren Varianten konventiert werden: als reines S/W Bild, als Graustufen-Halbton oder als Farbbild, wobei auch noch viele Einstellmöglichkeiten dafür sorgen, daß man noch die Qualität der Bilder verbessern kann, also Kontrast, RGB Grenzwerte oder Helligkeit. Als Bonus kann man die SCR Files auch noch ins TAP Format konvertieren. Jedes Bild hat 6912 bytes.
MLT Format besitzt eine höhere Farbauflösung und ist daher nur für MB02 oder Datagear geeignet (Bauanleitung existiert!), es wird auch der Multitech8 Graustufenmodus unterstützt, in dem Sie die Farben ihres Fernsehers reduzieren müssen, um 8 Graustufen eines Bildes darzustellen. Multitech 72 wird allerdings nicht unterstützt. Einfach Bild mit Discobolos auf dieselbe Disk kopieren auf der sich die 8BC Slideshow befindet, und Slideshow starten. jedes Bild besteht aus 12288 Bytes, da ich das Format nicht kannte, mußte ich mit der Try and Error methode arbeiten, und schaffte es schon beim ersten mal.
Etwas einfacher ist das ATR Format, der hat auch den Farbmodus, allerdings ist der Graustufenmodus wie bei Multitech viel besser für Animationen geeignet. Die Bedeutung von „Stripes" ist leicht zu erklären: Da die Attribute eine Auflösung von 32x24 haben, spalte ich einfach die Attributzellen auf Paper und Ink auf, und erreiche so eine Auflösung von 64x24 oder 32x48, allerdings muß dann die ATR Datei über die entsprechende Bildmaske darübergelegt werden, deshalb spreche ich imer von „Overlay". Die Bildmaske wird aus dem Blockgrafiksatz erzeugt, nach der Formel: Zuerst Paper dann Ink. Jedes Bild hat 768 Bytes.
CHK, das Chunkformat ist etwas schwieriger. Es hat eine Auflösung von 64x48 Punkten und 16 Ditheringstufen, es wird sehr gerne von Russischen Democodern benutzt um Animationen darzustellen oder schnelle 3D Effekte. Das Format ist: 2 Pixel sind 1 Byte in HL Formatierung. Jedes Bild hat somit 1536 Bytes. Es ist schwer dieses Format ausreichend schnell auf dem Bildschirm darzustellen, die Russen sind uns eben voraus ;-).
Soweit, so gut, es sind noch andere Erweiterungen geplant, allerdings weiß ich nie wie es sich Zeitmäßig ausgeht, denn schließlich bin ich ja berufstätig. Ich kann nicht versprechen wann ich welche Erweiterungen anbieten kann, einige liegen bei mir schon in der Schublade, andere werde ich sicher als Anregung von Euch bekommen.

Um ein Bild zu konvertieren, muß man es zuerst ins richtige Format umwandeln, was ich schon eingangs beschrieben habe, dann kopiert man es in dasselbe Directory wie wo BMP2SCR schon ist, denn leider habe ich es noch nicht geschafft eine Möglichkeit zu einzubauen um das Directory zu wechseln (AMOS am PC, wo bist Du?). danach kann man BMP2SCR starten und sich aussuchen, wie das File konvertiert wird. Wenn man sich die Animationskonverter aussucht, stehen einem natürlich nur AVI Dateien zum aussuchen, anders als wenn man nur Einzelbilder konvertieren würde.
Wenn man Farbbilder konvertieren will, erscheint am Bildschirm, mit welchen Tasten welcher Farbanteil zu konvertieren ist, es gibt auch Tasten die alle Farbanteile zugleich verändern, was ja meistens der Fall ist. Das Bild wird dann in den Konvertiermoden in Echtzeit neu berechnet und konvertiert, mit „C" Taste wird es dann gespeichert („S" ist schon belegt durch Grün bei RGB Konvertierung. Ein Name wird nicht eingegeben, der Filename der geladen wurde, wird mit .SCR Endung übernommen, was praktisch ist wenn viele Bilder konvertiert werden müssen. Sollte ein Filename schon existieren, wird gefragt ob er überschrieben werden soll, ansonsten wird abgebrochen, die Möglichkeit den Filenamen zu ändern habe ich (noch) nicht eingebaut. Nachdem das File gespeichert wurde, kehrt das Programm zurück zur Fileselector.
Die Benutzung von BMP2SCR ist sehr einfach und geht auch ohne Maus, nicht aber ohne Tastatur, ist daher für Windows-User eher ungeeignet, einfach zu viel Text, haha). Die Funktion der Tasten wird symbolisch in entsprechenden Programmteilen beschrieben, so dient z.B. die Taste „L" zum laden eines neuen Bildes, und Shift immer um die Schrittweite der Änderung zu erhöhen, 0 (Null) dagegen stellt alle Änderungen auf ihre Ursprungswerte um, was auch unter Umständen nützlich sein könnte. Da das ganze unter Dark Basic geschrieben wurde, mußten viele Tricks her um alles in annehmbarer Geschwindigkeit ablaufen zu lassen, trotzdem ist es empfohlen daß der Prozessor mit mindestens 200 Mhz läuft, das ist die kleinste Geschwindigkeit die ich getestet habe, natürlich kriecht das Programm auch mit 60 Mhz dahin...
Insgesamt gesehen ist das BMP2SCR wohl eines der wichtigsten Konvertierungswerkzeugen für Grafik und kann von Demo- und Spieleschreibern kostenlos genutzt werden (Bitte schickt mir die Werke!), nur bei kommerzielen Projekten behalte ich mir vor etwas zu verlangen. Die vielen Werkzeuge und Konvertierungsmoden bekommt man in sonst keinem anderem Programm geboten und die vergleichbaren Programme sind selten, so hat Chris Young einen Konverter auf dem Amiga geschrieben, und bekommt vergleichbare Resultate zu meinen, allerdings bietet sein Programm nicht die Zusätze wie AVI Konvertierung oder Attributen/Chunks/Multitech, sondern nur SCR/TAP. Inzwischen bekam ich auch die Nachricht dass User aus Portugal das Programm sehr gerne benutzen, was ja eigentlich kein Wunder ist.
Wer das Programm herunterladen will, kann das auf der Website von „World of Spectrum" machen, dort wird immer die neueste Version angeboten. Ich schreibe jedenfalls auch an einer eigener Webseite wo dieses Programm dann auch angeboten wird, mit Beispielbildern und einem FAQ. Näheres darüber wird auf SCENE+ oder hier veröffentlicht wenn es soweit ist,

Bemerkung: Manchmal scheinen Flash-Pixelfehler in Bildern aufzutauchen, das hängt aber mit einem Programmtrick zusammen, das konvertierte Bild ist aber trotzdem in Ordnung, da ein internes Abbild abgespeichert wird, und nicht das was auf dem Bildschirm zu sehen ist. Ich beschleunigte die Bildschirmausgabe einfach zu sehr.

Falls es noch Fragen gibt, bitte einfach an meine neue Mailadresse schreiben (lcd@chello.at) oder an den Club wenden.

LCD

Stars im Internet

Hallo Internet-Fans

Zum surfen will ich euch heute einige deutsche Seiten ans Herz legen. Die meisten dieser Seiten berichten über den Spectrum nur als inaktives Museumsstück. Hier die Ausnahmen:

Alexander Walz Homepage
http://home.t-online.de/home/333200007297-0001/sinclair.htm
Obwohl es eine deutsche Seite ist, erscheint der gesamte Text in Englisch. Dies ist einfach internationaler. Man merkt aber gleich, das die Seite von einem Liebhaber gemacht ist. Es wird die Geschichte des Spectrums und der Kampf gegen den C-64 erzählt, in der Vergangenheit und heute. Detailliert werden die Vorzüge aber auch die Nachteile des Spectrums beschrieben (welche?). Das geht soweit, das einzelne Anwendungsgebiete speziell im mathematischen Bereich durchgesprochen werden.
Eine tolle Seite zum nachschlagen bei Programmierproblemen oder zur allgemeinen Information.

SPC-Homepage
http://www.womoteam.de/
Erwähnen wollen wir auch die SPC-Homepage, die wir schon im Rahmen dieser Artikelserie besucht hatten. Hier findet man Informationen, nicht nur zum Spectrum-Profi-Club und vor allem eine ganz toll sortierte Link-Seite. Das ganze ist über Frames wirklich supergut gesteuert und der Aufbau der Seite auch schnell, was sehr für den Provider von WoMo spricht. Sogar eine Rubrik "Oben ohne" gibt es, aber das soll sich jeder selbst anschauen. Deshalb kein Bild hier...

8-Bit Nirvana
http://www.zock.com/8-Bit/D_Main.HTML
Nicht nur für Spectrum sondern für alle 8-Bitter ist diese Homepage. Man findet allgemeine Informationen zu Firmengeschichte Sinclairs und zu allen Rechnern, von 48k bis zu +3. Außerdem ein wenig Software zum Download und eine sehr interessante Flohmarkt-Seite. Zwar findet man hier keine topaktuellen Infos, aber trotzdem viel brauchbare Informationen und Links.

Jörgs Homepage
http://home.t-online.de/home/jvogtschmidt/homepage.htm
Diese Seite steckt noch im Aufbau und viel ist noch nicht zu sehen. Aber etwas sehr interessantes gibt es doch, nämlich die Magazine aus den Jahren 98 und 99 des SPC eingescannt im PNT und GIF-Format. Ein entsprechender Viewer liegt auch dabei. Wer sich also ein Bild davon machen will, was im anderen deutschen Club geboten wird, erhält hier eine gute Gelegenheit.

Jens Oluf's Computermuseum
http://www.olufs.de/jens/museum.html

Auch keine Seite mit News, aber von einem 8-Bit Liebhaber gemacht, der sich insbesondere dem Spectrum verschrieben hat. Man findet ein paar tolle Bilder. So sieht es wohl aus, wenn man diese Rechner sammelt. Ein Blick lohnt sich, mehr nicht.

Schmidti´s Sinclair Spectrum Seite
http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/6920/sinclair.htm
Auch diese Seite wurde in dieser Serie schon vorgestellt. Hier stellt ein Spectrum-Liebhaber seine Lieblingsspiele vor und bietet auch interessante Links. Ansonsten nur vergangenes, aber im Bereich PSION beschäftigt er sich noch mit Spectrum-Emulatoren auf Palmtops.

Mumpitz-Online
http://www.schaffi.dusnet.de/mumpitz/emulatoren/689_videopac_emu.html

In frühen SUC-Session Jahren hatten wir einmal über das Magazin MUMPITZ geschrieben, das Informationen zu Homecomputern herausbringt. Ich bin nicht sicher, ob das Magazin noch in der Form existiert, aber zumindest gibt es hier die Online-Ausgabe, in der ab und an auch was zum Spectrum drinsteht. Meist sind aber diese Informationen schon vorher in SUC oder SPC erschienen.

SINTECH-Homepage
http://www.sintech.onlinehome.de

Jaja, die eigene Homepage gehört hier auch rein. Auch ich aktualisiere nicht gerade sehr oft. Natürlich findet sich hier das ganze SINTECH-Verkaufsprogramm, inkl. der über 1500 Software-Artikeln. Dazu noch ab und an akutelle Infos wie zur Spectrumania und eine einigermassen aktuelle Link-Seite. Für Insider interessant ist die Coder-Ecke, in der ich den Werdegang von Fred und mir als Demoprogrammierer beschreibe.

Es gibt sicherlich noch mehr erwähnenswerte Seiten, aber unsere Mitglieder weigern sich ja beharrlich, uns interessante Seiten mitzuteilen, die sie zweifelsohne schon entdeckt haben. Schade eigentlich.

Spiele mit Currah U-Slot Support

Lang lang ist es her, lange vor dem Spectrum 128 suchte man einen Möglichkeit, mit dem Spectrum realistische Effekte hinzubekommen. Ein Versuch war das Spec-Drum für Musikstücke ein anderer das Currah-U-Speech für Sprachausgabe (U steht für Mikro, also Microspeech). Wer eins ergattern konnte, kann zwar damit Sprachausgaben auf einfache Weise machen, aber es soll doch auch Programme geben, die das Teil unterstützen. Nur welche? Die Lösung fanden wir im aktuellen SPC-Heft. Hier eine Aufstellung der Programme:

Atic Atac	Ultimate
The Birds and the Bees	Bug-Byte
The Evil Dead	Palace
Giants Revenge	Thor
Jack and the Beanstalk	Thor
Lunar Jetman	Ultimate
Mined Out	Quicksilva
Voice Chess	Artic

J LOAD E >= REM T > RAND S NOT SAVE E >= REM T > RAND W <> DRAW I AT INPUT L = LET L = LET Y AND RETURN

Bereits lange vor Dizzy und seine Freunde gab es schon Spectrum-Helden, die jeder kannte und mochte. Die Rede ist nicht von der Wally-Familie, obwohl dies auch auf die zutrifft, nein, wir reden von Willy, genauer gesagt Jet-Set-Willy.
Vor allem in den letzten Jahren ist dieser Kult wieder aufgelebt und zu einer wahren "Willimania" geworden. Nicht nur Jet-Set-Willy wurde mehrere Male fortgesetzt, auch Willy´s Ausflug als "Manic Miner" bekam ein weiteres Kapitel.

Bleiben wir aber beim Jet-Set:
Es gab zum original-Spiel einen offiziellen und mehrere unoffizielle Fortsetzungen von verschiedenen Authoren. Obwohl diese nie den Erfolg des Originals hatten, fanden sie weltweit Beachtung unter den Jet-Set-Willy Fans. Hier einige Beschreibungen:

Name: JSW2 - The Final Frontier
Hersteller: Software Projects
Jahr: 1985
Design: D. P. Rowson
Räume: 135 (nicht alle begehbar)

Zurück von seinem Ausflug als "Miner Willy" geschehen seltsame Dinge mit Willy. Diesmal muss er sein grosses Haus erkunden. Diese einzige offizielle Fortsetzung der Story enthält über 130 Räume, ist aber natürlich dem Vorgänger sehr ähnlich.

Name: Jet Set Willy 3
Jahr: 1985
Design: Michael Blanke, Arno Gitz
Räume: 64 (nicht alle begehbar)

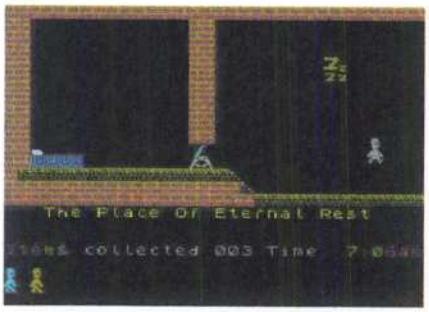
Sehr schwierig, aber ansonsten genau wie das Original, einschliesslich der Musik.

Name: Willy's New Hat
Jahr: 1985
Design: Unbekannt
Räume: 64 (not all accessable)

Willy hat sich einen neuen Hut gekauft. Nun muss er ihn auf einer merkwürdigen Reise mit nach Hause bringen. Man muss alle Schätze einsammeln um durch das Zolltor ins Heim zu gelangen.
Diese Version, auch bekannt als Jet Set Willy 4, besteht zu grossen Teilen aus Labyrinthen in denen man sich zurechtfinden muss. Trotzdem ist es sehr schwierig und etwas frustrierend. Man braucht mind. 1 Stunde um nur durch die ersten 5 Räume zu gelangen.

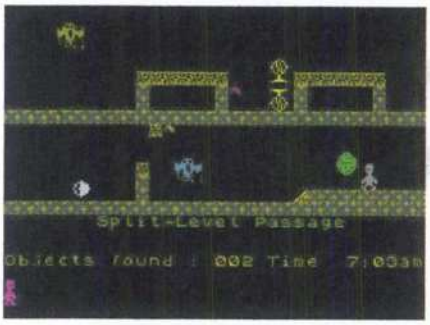
Name: Join The Jet Set
Jahr: 1985
Design: Richard G. Hallas
Räume: 64

Will hat sich selbst einen sinnlosen Helm gekauft und wird zum Abenteurer...
Die wohl beste inoffizielle Fortsetzung der Jet-Set-Willy-Saga. Sie basiert auf der Programmierung von JSW 1, wobei es Richard G. Hallas verstanden hat, in die Fusstapfen von Matthew Smith zu treten. Die Grafiken sind wesentlich verbessert und man hat eine Auswahl an Musikstücken. Ein Trainer (Unendlich Leben) wurde wie bei fast allen diesen Nachfolgern eingebaut.



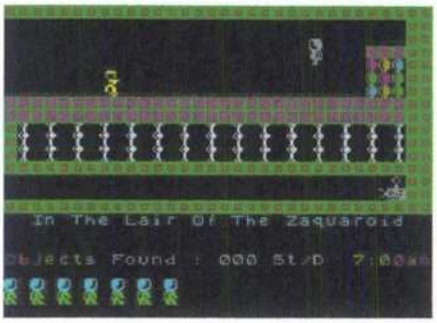
Name: The Continuing Adventures
Jahr: 1985
Design: Adam Britton
Räume: 64 (nicht alle begehbar)

Dieses Abenteuer lehnt direkt an Willy´s ersten Erfolg an. Gleiche Story, gleiche Räume aber Sprites und Hintergrundgrafik wurden wesentlich verbessert.



Name: Willy's Holiday
Jahr: 1985
Design: Adam Britton
Räume: 64 (nicht alle begehbar)

Jawohl, es ist Zeit für Willy´s Jahresurlaub. Dieses Jahr: Skegness!!! Nächstes Jahr die Kanarischen Inseln? Nur wenn er seine Hotelrechnung bezahlen kann. Ich bin ehrlich gesagt nicht allzu weit gekommen. Typisches Willy-Spiel ohne grosse Besonderheiten.



Name: The Deadly Mission
Jahr: 1985
Design: Adam Britton
Räume: 64 (not all accessable)

Zaquaroid der Schrechliche hat Will´s Haus abgerissen um seine Festung des Bösen zu erbauen. Sammle alle Objekte ein, um die Festung wieder umzubauen. Willy schlüft hierbei in einen Raumanzug. Gegenüber dem Original wesentlich verbesserte Grafik.

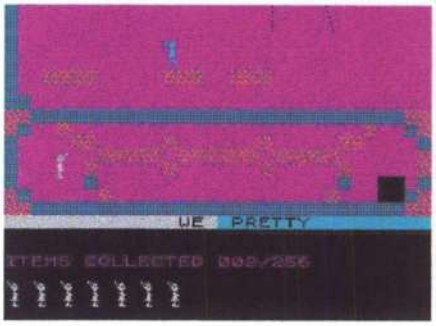
Name: Jet Set Willy 4
Jahr: 1990
Design: Geoff Eddy, Iain Eddy and Alasdair Swanson
Räume: 64

Dieses Spiel wurde so genannt, weil es der vierte Versuch dieser Programmierer ist. Etwas verwirrend ist die Namensgebung schon, davon abgesehen ist es aber eine gute knifflige Version, bei der man ähnlich wie bei Manic Miner eigentlich Raum für Raum ablaufen muss, irgendwelche Gegenstände mussten zumindest beim anspielen nicht eingesammelt werden.

Name: Jet-Set Willy In Space
Jahr: 1997
Design: Richard G. Hallas
Räume: 64

Nach "Join the Jet Set" hat Willy sich ein Raumschiff gekauft. Aber etwas ging schief und er strandet auf einer Raumstation. Nun muss er genug Energiezellen finden um zurückzukehren.

Name: We pretty
Jahr: 1999
Design: Andrew Broad
Räume: ?



Hier kann ich nicht viel dazu sagen. Grafisch ist es sicherlich schlechter als seine Vorgänger. Man ist auch hier nicht Willy, sondern so scheint es, Martha. Wiederum geht es darum, Gegenstände einzusammeln. Aber entweder nur die Testversion oder alle Versionen haben einen Fehler. Ich bin erstens gar nicht aus dem ersten Bild herausgekommen, weil es keinen Ausgang gibt und zweitens konnte ich an Stellen hochklettern, an denen überhaupt nichts zum hochklettern war. Naja...

Name: Lord of the Rings
Jahr: 2000
Design: Andrew Broad
Räume: ?

Ein Rückschritt ist dieses neueste Jet-Set-Willy. Leider habe ich keine Erklärung für den Beinamen "Lord of the rings", sicher ist nur das die Grafik jetzt wieder auf dem Anfangsniveau ist und heutigen Masstäben nicht gerecht wird. Ansonsten ähnelt es doch mehr Manic Miner als Jet Set Willy, besteht doch die Hauptschwierigkeit darin verschiedene Hindernisse zu überwinden um alle Gegenstände einzusammeln.

Dies war er also, der ultimative JSW-Test. Anspruch auf Vollständigkeit hat dieser Artikel aber nicht.
Insgesamt war dieser Test mir doch etwas zuviel Jet-Set-Willy, zumal ich nie ein grosser Fan davon war. Einige der Spiele machen aber doch sogar mehr Spass als die Urversion und ausserdem ist es endlich mal wieder Software, die nicht aus Russland kommt. Das ein oder andere Programm hiervon wird auch auf der SCENE+ erscheinen. Wenn viele JSW-Freunde dies fordern, wird LCD sicherlich auch alle draufpacken. Nur melden müsst ihr euch da schon.

Te

Postkartenaktion

Schon im Vorwort bin ich darauf zu sprechen gekommen: Dieser Ausgabe liegt eine kleine blaue Postkarte bei. Bitte diese nicht mangels Tiermehlfutter an die Rinder verfüttern und auch nicht irgendwo hin legen, wo man dann nicht mehr dran denkt. Entweder sofort ausfüllen, oder an den Bildschirm kleben, damit man beim nächsten Computern daran denkt.
Es bringt uns auch nichts, wenn ihr eine Postkarte ohne euren Namen zurücksendet, genausowenig wollen wir aber eine Postkarte auf der nur euer Name oder der Name eures Computers steht. Akzeptabel ist maximal, wenn jemand kein Interesse an den Programmen auf der SCENE+ hat, das er die Frage nach dem besten Programm des Jahres einfach weglässt. Hilfreich jedoch ist dies nicht, den wir wollen das beste Programm des Jahres mit einem Geldpreis prämieren und das geht natürlich nur, wenn auch viele User mitmachen.
Wer jetzt sagt: Mist, ich habe noch nicht alle Programme gesehen, oder wer gar nicht alle Ausgaben hat, der erhält hier eine Zusammenfassung, was wir dieses Jahr veröffentlicht haben. Alle Ausgaben können bei uns nachgeordert werden. Noch ist Zeit, aber spätestens Ende Januar brauchen wir von euch die Postkarte zurück.

Hardware-Ecke

PIO-IF für den Speccy

Hallo miteinander!
Es geht um Portadressen, PIOs, Disciple-IF und +D-IF und ZX 81. Ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht. Das IF UR4 in SUC (181) braucht die Portadressen (PA) 31, 63, 95 und 127. Das ist noch keine schlechte Nachricht, aber das Disciple-IF verwendet die PA 31 für „Control" und „Joystick". Vor einiger Zeit hatte ich den „RD Digital Tracer" mit dran. Beim Betrieb fing das Laufwerk (LW) an zu blinken. Auch dieses IF benutzt PA31. Mit Bit 0 wird zwischen zwei Potentiometern umgeschaltet. Mit dem gleichen Bit (OUT 31,0) kann man das Disciple-IF abschalten oder von LW1 auf LW2 umschalten. OUT 31,1 schaltet LW1 wieder auf Bereitschaft. OUT 31,16 schaltet das Disciple-IF wieder ein, Da könnte es mit dem „neuen" IF Probleme geben.
Und nun die gute Nachricht: Ich habe eine Lösung die (fast) alle Probleme beseitigt. Im Januar 00 habe ich (zum wiederholten male) angefangen in meinen Zeddy (ZX81) ein 32k-RAM-Chip einzubauen. Dazu habe ich einiges zu diesem Thema gelesen. Auch wie man die ULA auf ihre (4) PA begrenzen kann. Beim ZX-TEAM-Treffen im April habe ich zu Wolfgang Haller gesagt, dass das auch am Spectrum gehen müsste. Und es geht. Sogar extern.

Über die am Anfang allgemein publizierte PIO-Schaltung, die ich auch nachgebaut habe, erschien in der Funkschau 4/84 eine Liste mit Einschränkungen. Man kannte damals wohl nicht die internen Zusammenhänge. Man wusste nicht, dass Adressleitungen als Steuerleitungen dienen mussten. Mein PIO-IF ist so gestaltet, dass unten (1.Stock) die PIO wie auf dem Schaltplan mit Dekoder ist. Die beiden anderen sind einfach draufgesteckt und werden auch von diesem Dekoder gesteuert. Es können somit bis zu 7 PIOs oder ähnliches angesteuert werden. Der 8. Ausgang (Y7, Pin 7) ist der Bereich den die ULA braucht. Wenn man den Ausgang Y7 mit A0und A1 verknüpft, kann man hier noch ein Tastatur-IF einplanen. Eine Diode von diesem Ausgang Y7 nach /IORQDE an der BUS-Buchse gibt den Weg für die restlichen 252 PAs frei. Dachte ich. Aber da ist ja noch Bit 2. Auch diese Adressleitung wurde als Steuerleitung (für den ZX-Drucker) missbraucht. Und das +D-IF, mit dem ich die PIOs getestet habe, hat wohl etwas abgefärbt und reagiert „allergisch" auf PAs wo das Bit 2 auf logisch „0" ist. Beim Katalog fehlen z.B.einige Programme im Listing. Es hilft nur ein mehrminütiges Abschalten. Die drei verbliebenen Ports waren mir zu wenig. Also habe ich Bit2 mit Bit5 getauscht. Bis auf eine Überraschung ging alles gut. Die Überraschung war, dass bei PA 238 und 239 das LW anfing zu blinken. Also habe ich gleich das LW vom Zeddy als Zweit-LW am +D angeschlossen und festgestellt, damit lässt sich (ähnlich wie beim Disciple) die Bereitschaft der LWs umschalten. Allerdings werden hier 2 Bits verwendet. OUT 238,0 (bzw.239,0)schaltet beide Lichter aus. „1" schaltet LW1 an, „2" schaltet LW2 an, „3" schaltet beide an usw. Am +D-IF stehen jetzt 6 Steuerleitungen zur Verfügung und am Disciple-IF sogar 7 wenn man das achte ausser acht lässt. Der Schaltplan war für den ZX 81 gedacht, war aber „Stecker-kompatibel". Das ist jetxt nicht mehr der Fall, denn /IORQDE ist beim ZX 81 die Adressleitung A15. Auch / RESET ist anders. Bei dem oben genannten Tracer wurde eine automatische Umschaltung eingebaut. Bei Bedarf könnte man das vielleicht hier auch machen. Durch den breiteren BUS-Stecker am Spectrum sind die in Klammern stehenden Werte für die Kontakte um 2 zu erhöhen. Für PIOs oder ähnliches, die selber keinen / IORQ-Anschluss haben, muss /IORQ schon am Dekoder angeschlossen werden. Vielleicht könnte der seitherige /IORQ-Eingang auf 0V gelegt werden. Die Adressen an Y0 sind 196, 197, 198 und 199. Ausge-

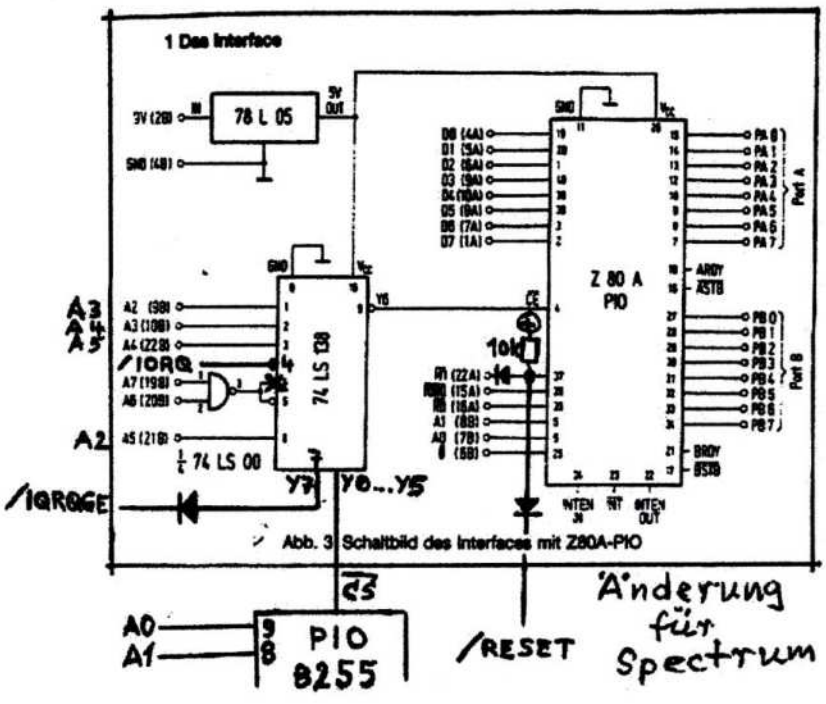


Abb. 3 Schaltbild des Interfaces mit Z80A-PIO

hend von den vier angegebenen Adressen lassen sich die Anderen mit der Formel Y0*8+196=196 für Y0 berechnen, wobei man das „Y" bei der Berechnung weglässt. Ein weiteres Beispiel: Y6*8+199=247 für die vierte Adresse von Y6. Bei weiteren Fragen oder Tips und Verbesserungsvorschlägen wendet euch an den SUC oder direkt an mich: Manfred Döring, Stuttgarter Str. 15a, 70734 Fellbach.

Anmerkung der Redaktion: Ich selbst bezeichne mich mittlerweile nicht mehr als Laien der Hardware, da ich selber schon ein bisschen an Spectrums bastele. Allerdings, ohne jetzt Manfreds Beitrag schlecht machen zu wollen, mir ist das im Moment alles noch zu hoch. Hier haben wir aber genau das Problem, warum einige nicht schreiben: Man weiss etwas, das einem selbst völlig klar ist, ist sich aber unsicher wie man es anderen verständlich machen soll. Für diejenigen, die jetzt also nicht einmal wissen, worum es geht: Die PIO ist eine Schnittstelle zum steuern für den Spectrum. Wir hatten bereits schon einmal Informationen zu diesem Thema von Fritz-Johannes aus Flensburg, allerdings waren wir nicht in der Lage die Informationen zu einem Artikel zu verwerten. Manfred hat hier einen Anfang gemacht und ich bitte all die, ich jetzt mehr verstanden haben als ich, auf dieser Sache aufzubauen. Wenn ich daran denke, das vor 2 Jahren mit dem Spectrum noch ein "Jugend forscht" Wettbewerb gewonnen wurde, so zeigt sich die Bedeutung und auch die Leistungsstärke eben im Bereich Messen, Regeln und Steuern. Eine PIO hilft da weiter, soviel habe ich auch kapiert. Gerne hören wir also von weiteren Lesern zu diesem Thema und wollen es auch dem Laien näherbringen. Mangels Kenntnisse brauchen wir aber eure Unterstützung. Es gibt doch genug Bastler unter euch, oder?

48k Reset-Schalter

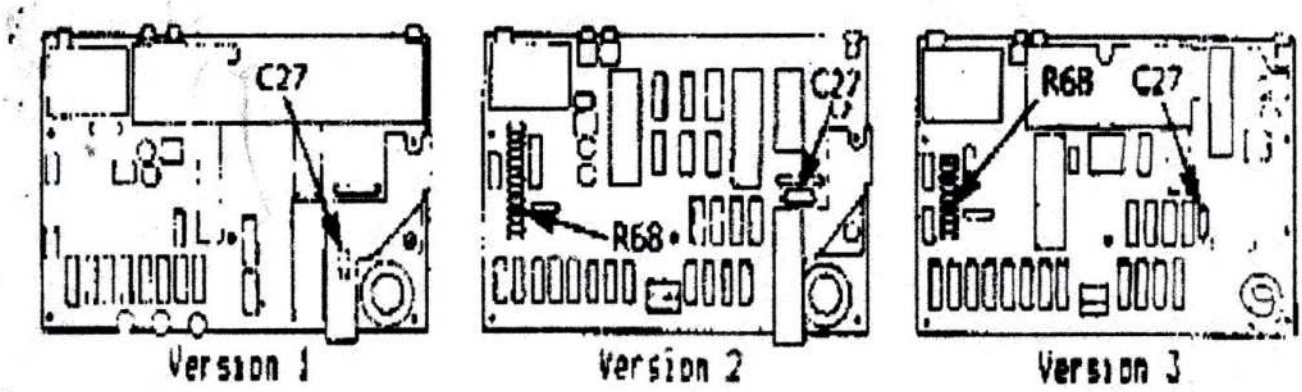
So ein Reset-Schalter hat was für sich, ist gesünder für Buchse und Kabel als ständig den Stecker zu ziehen. Auch Sinclair hat das früh erkannt und in alle Modelle ab 48k + einen Reset-Taster eingebaut. Was aber mit den ganzen 48k Speccies, die das nicht haben?

Burkhard Taige gab uns hilfreiche Tips, wie man seinen Spectrum beim nachrüsten nicht durchbrennen lässt.

Die Anschlüsse sollten parallel zum Elko C27 geschaltet werden, d.h. ein Drahtende vor den Elko, eines danach. Zusätzlich sollte noch ein 10 Ohm-Widerstand davorgeschalten werden, sonst machts der Elko nicht lange.

Sollte die Taste –STOP- (Symbol-Shift + A) nicht mehr funktionieren, muss noch ein 22K Ohm Widerstand parallel zum Widerstand R68 gelötet werden, wobei die Drahtenden möglichst kurz gehalten werden sollten.

Die Zeichnungen helfen euch die richtigen Punkte zu finden:



Speccy CD Service

Wer kennt nicht das Problem mit den Kassetten? Die Qualität wird mit öfterem Abspielen oder auch nach langer Lagerung nicht besser bis eines Tages nichts mehr geht.

Aber die moderne Industrie hat ausgeholfen und die CD erfunden. Aber hier geht es nicht um ein CD-ROM Laufwerk für den Spectrum, die Lösung ist viel einfacher.

Mit einem PC und einem CD-Brenner hat man die Möglichkeit selbst Musik-CD´s zu erstellen. Nun sind auch die Spectrum-Ladetöne für manche Musik in den Ohren, jedenfalls kann man auch diese auf CD bringen und damit die Vorteile einer CD nutzen:

- Qualität lässt nicht nach
- Sind unempfindlich gegen Staub und leichte Kratzer
- Lassen sich nicht durch Magneten verändern

Man kann mittels einer Soundkarte und entsprechender Software die Kassetten wie Musik auslesen und dann auf Diskette speichern. Dabei hat man die Wahl, entweder immer von eine ganze Kassette, jedes Spiel oder jedes File als extra Song abzuspeichern. Der Unterschied liegt im späteren Handling, da man z.B. zum Vorspulen auf das nächste Spiel nur auf den nächsten Titel drücken muss. Das Filehandling hat einen Vorteil bei Multi-Level-Games, damit man das entsprechende Level einfacher auswählen kann.

Einen CD-Player braucht man dann natürlich auch, um die Files wieder in den Speccy einzuladen. Das ganze wird genauso wie ein Kassettenrekorder angeschlossen und schon kann man die Files noch die nächsten 100 Jahre einladen.

Für alle, die jetzt keinen PC oder CD – Brenner haben, ihre Daten aber trotzdem retten wollen, gibt es in Schottland einen CD-Brenn Service. Man schickt einfach seine Kassetten hin nennt die Speichervariante, also 1 Track pro Tape, 1 Track pro Spiel oder 1 Track pro File. Kosten tut das ganze 2,00 £ pro CD (74 Min.) + 10 pence pro Track. Hinzugefügt werden sollte auch noch das Rückporto, das natürlich von der Anzahl der Kassetten abhängt. 4,00 £ kostet ein kleines Päckchen und sollte in den meisten Fällen ausreichen. Die Adresse: Allan Lloyds, Immervoulin, Strathyre, Nr Callander, Perthshire, Scotland, FK18 8NJ, Great Britain.

Vielleicht findet sich auch in Deutschland jemand, der so einen Service anbietet. Ich könnte es zwar, bin aber mit SUC und SINTECH soweit ausgelastet, das mir dafür keine Zeit mehr bleibt.
Te

Spectrum-Treffen in Wittenberg 2000

Hallo Specci-Gemeinde !
Wenn das Treffen auch sehr schwach besucht war, so hatten die wenigen Besucher doch ihren Spaß, denke ich. Am Samstag waren Hans Schmidt aus Berlin, der schon vor mir im Kulturbund anwesend war. Noch am Vormittag kam Manfred Döring aus Fellbach, dem ich besonders danke, weil er mir einen Specci + zum Laufen brachte, den mir Dr. Schäfer geschenkt hat.

Zur Mittagszeit kam ein Anruf von Ingo Truppel, ob das Treffen stattfindet. Als ich das bejahte, kam er am Nachmittag und liess sich von mir das MB 02 vorführen und erklären, das er bei Thomas bestellt hat, den ein vorgeführtes Gerät ist leichter zu Handhaben als nur aus Büchern. Am Samstag war auch das monatliche Treffen der Amiga-Freunde Wittenberg. Wir bestaunten gegenseitig die jeweils aufgefahrene Technik.
Am Sonntag war nur noch Manfred Döring anwesend, mit dem ich so manche Technik und Programmiersachen diskutierte und ausprobierte. An beiden Tagen war auch Dr. Schäfer, der Leiter des Kulturbundes, da. Für Essen und Trinken sorgten trotz der wenigen anwesenden Leute die im Kulturbund beschäftigten Frauen, denen ich dafür recht herzlich danken möchte. Vielleicht hatte ich ein ungünstiges Datum für das Treffen gewählt (langes Wochenende durch den Feiertag 3. Oktober), aber ich werde auch nächstes Jahr ein Specci-Treffen durchführen, aber dann sicherlich nur einen Tag.
So, das war's von mir und für heute. Dann bis zum nächsten Specci-Treffen.
Norbert Opitz

PROFACE Keyboard-Interface

Das Proface wurde zwar schon vor einiger Zeit auf dem Markt eingeführt, aber dennoch gibt es noch einige Geheimnisse, die bisher noch nicht veröffentlicht wurden.
Natürlich hätten diese Tastenkombinationen vom Hersteller gleich zu Beginn weitergereicht werden müssen, aber auch die sprachliche Barriere macht es nicht immer ganz einfach. Noch immer haben wir Informationen z.B. zur Programmierung des Interfaces, die wir mangels tschechisch-Kenntnissen nicht verarbeiten können. Was wir aber mittlerweile herausgefunden haben, sind folgende Tastenkombinationen und ihre Wirkung:

Taste(n)	ZX Kombination	Ergebnis
ESC	CS + Space	BREAK
F1	CS + 1	EDIT
F2	CS + 2	CAPS
F3	CS + 3	TRUE VIDEO
F4	CS + 4	INVERSE VIDEO
F5	EXT, SS + 9	CAT
F6	EXT, SS + 6	MOVE
F7	EXT, SS + 7	ERASE
F8	EXT, SS + 0	FORMAT
INS	CS + 9	GRAPH
DEL	CS + 0	DELETE
HOME	SS + Q	<=
END	SS + E	=>
PGUP	CS + 3	TRUE VIDEO
PGDW	CS + 4	INVERSE VIDEO
TAB	CS + 1	EDIT
CAPS LOCK	CS + 2	CAPS LOCK
SHIFT	CS	CAPS SHIFT
ALT	SS	SYMBOL SHIFT
BS	CS + 0	DELETE
Bei Joystick Mode ausgeschaltet:		
CRTL	CS + SS	EXTEND MODE
CURSOR UP	CS + 7	Hoch
CURSOR DW	CS + 6	Runter
CURSOR LF	CS + 5	Links
CURSOR RG	CS + 8	Rechts
Bei Joystick Mode eingeschaltet:		
CRTL	0	Feuer (Joystick)
CURSOR UP	8	Hoch
CURSOR DW	9	Runter
CURSOR LF	6	Links
CURSOR RG	7	Rechts
Spezial Kombinationen:		
NUM	-	Schaltet den Tastenblock aus
CRTL+ALT+DEL	-	Warmstart Spectrum
CTRL+ALT+ESC	-	Reset des Tastaturinterfaces
ALT+PRINT_SCR	-	Aktiviert NMI
SH + F10	-	0..9 AT-Mode
SH + F11	-	EXTEND MODE eingeschaltet
SH + F12	-	Joystick Mode aus
ALT + F10	-	0...9 ZX-Mode
ALT + F11	-	EXTEND MODE ausgeschaltet
ALT + F12	-	Joystick Mode ein.

Tips & Tricks

Ein besonderes Augenmerk wollen wir in dieser Ausgabe auf unsere Spieletips richten. Da wir keine Leserbriefe in dieser Ausgabe haben, können wir dafür einiges an angesammelten Material für unsere Spielefreunde verarbeiten.

Hier sind erstmal einige Pokes aud dem Magazin "Desert Island Disks". Pokes werden entweder mit dem Multiface eingegeben, oder in den Basic-Lader direkt vor dem letzten RANDOMIZE USR – Befehl eingebaut (wenn möglich).

Spiel	Poke	Effekt
Bubble Dizzy	43232,0	Unendlich Leben
	42864,x	x = Anzahl Leben
Bumpy	47771,0	Unendlich Leben
	48217,0	99 von allem
	48631,0	Voller Level-Bonus
	51044,0	Kürzere Levels
	47836,0	Undendlich Anzahl Hämmer
	51576,0: 52155,0	Unendliche Anzahl Schlüssel
	51717,0: 52807,0: 52296,0	Unendliche Anzahl Wassertropfen
Cavelon	47713,0	Unendliche Anzahl Kreuze
	47250,0	Unendlich Leben
	38314,x	x = Anzahl Kreuze
	47358,x	x = Anzahl Leben
	47267,0	Big Bonus
Comeme	56928,0	Unendlich Leben
	55383,x	x = Anzahl Leben
Earth Shaker	35344,0	Unendlich Leben
Fantastic Voyage	54492,0	Unendlich Leben
	28129,x	x = Anzahl Leben
	27932,x	x = Sekunden
	27933,x	x = Minuten
	27934,x	x = Stunden
Godzilla	39276,x	x = Kraft
Grand Prix Sim.	53152,201	Keine anderen Autos
Gunboat	42915,0	Unendlich Leben
Habilit	24618,x	x = Anzahl Leben
Hamon IV	34662,183	Unendlich Leben
Havoc	38926,0	Unwirksame Beschädigung
	47223,0	Aliens schiessen nicht
Joe Blade 4	35003,x	x = Zeit
Kemshu	25790,0	Unendlich Zeit
Light Cycles II	30013,x	x = Anzahl Leben Spieler 1
	30014,x	x = Anzahl Leben Spieler 2
	30015,x	x = Anzahl Leben Spieler 3
	26453,0	Unendlich Leben Spieler 1
	26476,0	Unendlich Leben Spieler 2
	26430,0	Unendlich Leben Spieler 3
TheyStoleAmillion	28766,x	x = Geld
	48735,0	Unendlich Leben
	47597,x	x= Anzahl Leben
Vigilante	48735,0	Unendlich Leben
	47597,x	x = Anzahl Leben
White Heat	24793,x	x = Anzahl Basen
Yeti	47894,0	Unendlich Leben
	57796,x	x = Anzahl Leben

Bitte beachtet vor allem die hochaktuellen Pokes für Hamon IV (bereits auf SCENE veröffentlicht) und Godzilla (von unserem LCD).

Extra Hack für Fantastic Voyage:
Einfach nur dieses Listing eingeben und das Original-Tape starten:

```
10 REM FV HACK @ A.RYALS 3/7/00
20 CLEAR 30719: LOAD "" SCREEN$: LOAD "" CODE
30 POKE 54492,0: REM Unendlich Leben
40 POKE 28129,x : REM x = Leben
50 POKE 27932,x: REM x = Sekunden
60 POKE 27933,x: REM x = Minuten
70 POKE 27934,x: REM x = Stunden
80 RANDOMIZE USR 53248
```

Alle diese Pokes wurden gefunden und veröffentlicht von Andy Ryals.

Levelcodes für SLAB AGE

Dieses Spiel aus der letzten SCENE hat sicherlich einige Freunde gefunden, unter anderem meine Mutter Brigitte, die in wochenlanger Arbeit eine stattliche Zahl an Levelcodes herausgefunden hat.

Level	Code		
2	3627	23	1957
3	5789	24	4822
4	3423	25	1933
5	1239	26	1764
6	2763	27	1935
7	4621	28	8462
8	8912	29	5465
9	9110	30	2245
10	0012	31	8989
11	1872	32	1644
12	1873	33	5399
13	3721	34	2198
14	4921	35	2199
15	7432	36	2010
16	2091	37	7611
17	1900	38	4621*
18	2000	39	7832
19	3942	40	7577
20	4672	41	3778
21	4957	42	6567
22	1956		

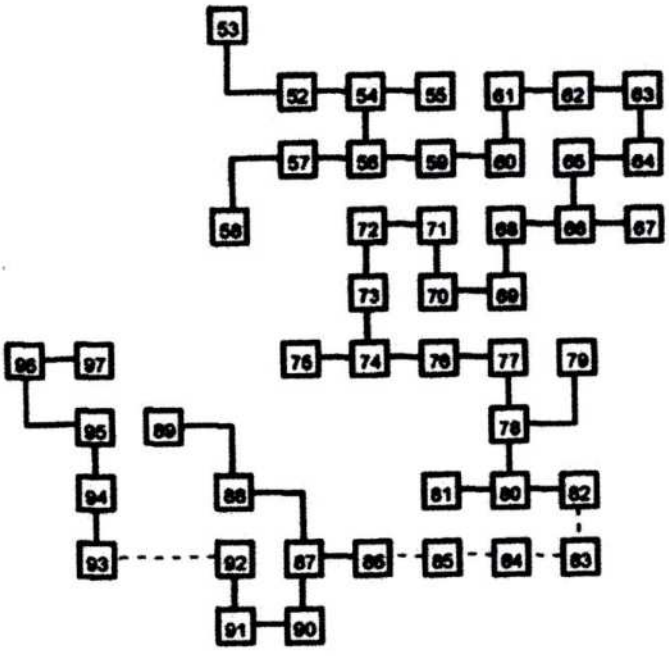
· Achtung: Der Levelcode zu Level 38 ist der gleiche wie zu Level 7. Tippt man ihn ein, landet man immer in Level 7 und nicht in 38. Aber wir haben ja die anderen Codes dafür auch noch.

Das Spiel ist mit Level 42 noch nicht zu Ende...wer schafft es noch weiter?

Hallo liebe Freunde der Spectrum Adventures!!!

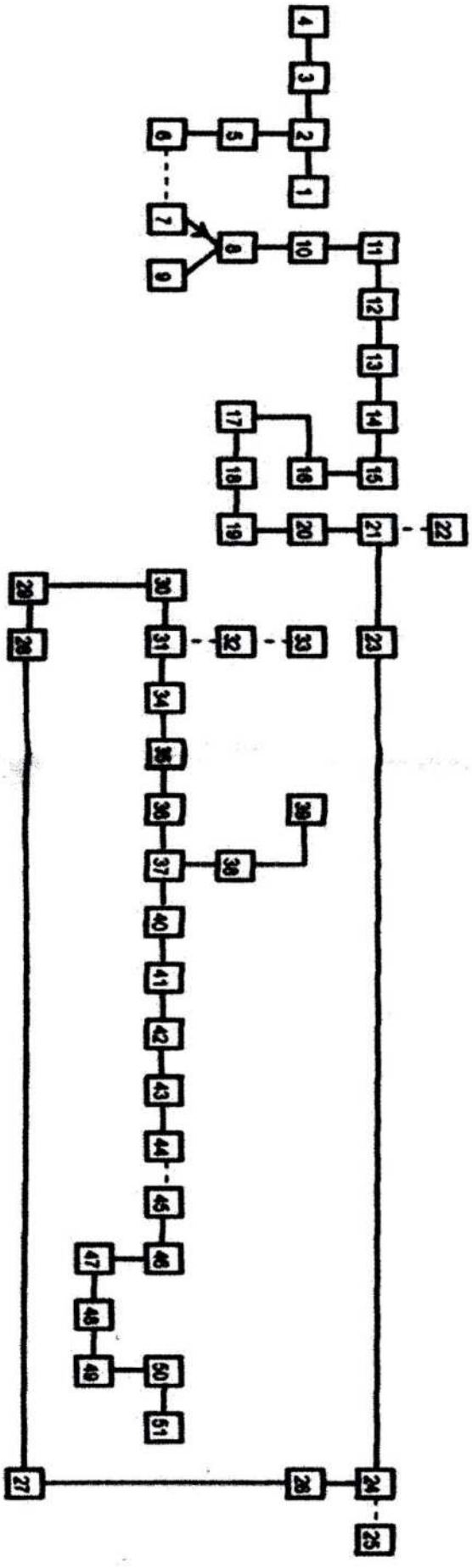
Bei unseren Streifzügen durch die Sagenwelten der Adventures gelangen wir heute zu einem wahren Klassiker, der schon viele Freunde dieses Genres an den Spectrum gefesselt hat. Auch wir konnten uns nicht der Herausforderung entziehen und haben ihn in Angriff genommen. Die Rede ist von „**Bored of the Rings**“, einem dreiteiligen Programm mit überragenden Textpassagen und netten Grafiken. Bei diesem Programm aus dem Hause Delta 4 übernimmt der Spieler die Rolle des Hobbits „Fordo“, der von seinen Mitbewohnern mit einer Aufgabe betraut wird (die umfangreiche Erklärung was zu tun ist, könnt ihr dem Programm selbst entnehmen), die keiner bisher annehmen wollte. Aber mit Fordo kann man das ja machen und so macht er sich auf den langen und beschwerlichen Weg seine Aufgabe zu erfüllen. Eigentlich ist das alles mehr ein Himmelfahrtskommando, aber was man nicht weiss macht einen nicht heiss. In seiner Grundidee hat das Spiel natürlich einiges vom grossen Vorbild „The Hobbit“ übernommen, wie z. B. die grüne Tür und diverse Gestalten, aber das soll uns an dieser Stelle nicht kümmern. Gegen Ende werden wir dann noch feststellen, dass auch bei Gremlins ein paar Anleihen gemacht wurden. Soviel fürs erste. An sich ist das Programm recht gut spielbar und enthält eine Reihe recht guter Rätsel, die erst geknackt werden wollen. Aber an dieser Stelle soll noch nicht zu viel verraten werden. Widmen wir uns nun lieber dem beigefügten Plan und seinen insgesamt 171 Locations. Auf unserer Reise treffen wir auf.....

001) In the party field under a great tent
002) On the road beside the party field
003) Outside Bimbo's home
004) In the comfortable tunnel like hall / Bimbo, Grandalf
005) At the road junction outside „Lively Mush Inn“ / Spam, Murky, Pimply
006) Travelling along the road
007) In the woods
008) At farmer Faggot's triffid farm
009) At an old table in the farmhouse / barrels of ale
010) At the west bank of the brand name river
011) The western end of the brand name bridge
012) Slouched against the handrail on the east end of the old brand name bridge
013) Travelling through muckland passing muck hill
014) Leaning casually against a wall of Fordo's house
015) At the hedge
016) Gazed down at the large under-hedge tunnel
017) At the forest end of the tunnel
018) Very lost in the old forest A
019) Very lost in the old forest B
020) Very lost in the old forest C
021) Standing on the river bank
022) Trapped inside the old willow tree
023) Following a narrow winding path
024) Standing outside Tim's little shack
025) Inside Tim's house
026) Lost wandering about on the downs A
027) Lost wandering about on the downs B / trendy barrow wight
028) Lost wandering about on the downs C
029) Lost wandering about on the downs D
030) Gazing down the great east road
031) Outside the debatably pleasant village of Whee
032) Outside the puny prancer inn
033) Surveying the scene inside the puny prancer / butterballs
034) Standing on the road leading east to Rivendull
035) Following the east road
036) Further on the road
037) On the east road A
038) On a steep rocky path on the side of the mountain
039) Perched on the summit of angem Suem / some pepper
040) On the east road B
041) At the western end of the toll bridge
042) At the east end of the toll bridge
043) On the road between Rivendull and the bridge
044) At the buildings of Rivendull
045) In the house of Smelrond / jacket
046) On the road junction between Rivendull and the wiffy mountain
047) On a small hill / several ravenous wolves
048) Following a dried up stream bed
049) Standing at the great dam
050) Along the narrow east-west ledge
051) In the shadow of the great morona gate



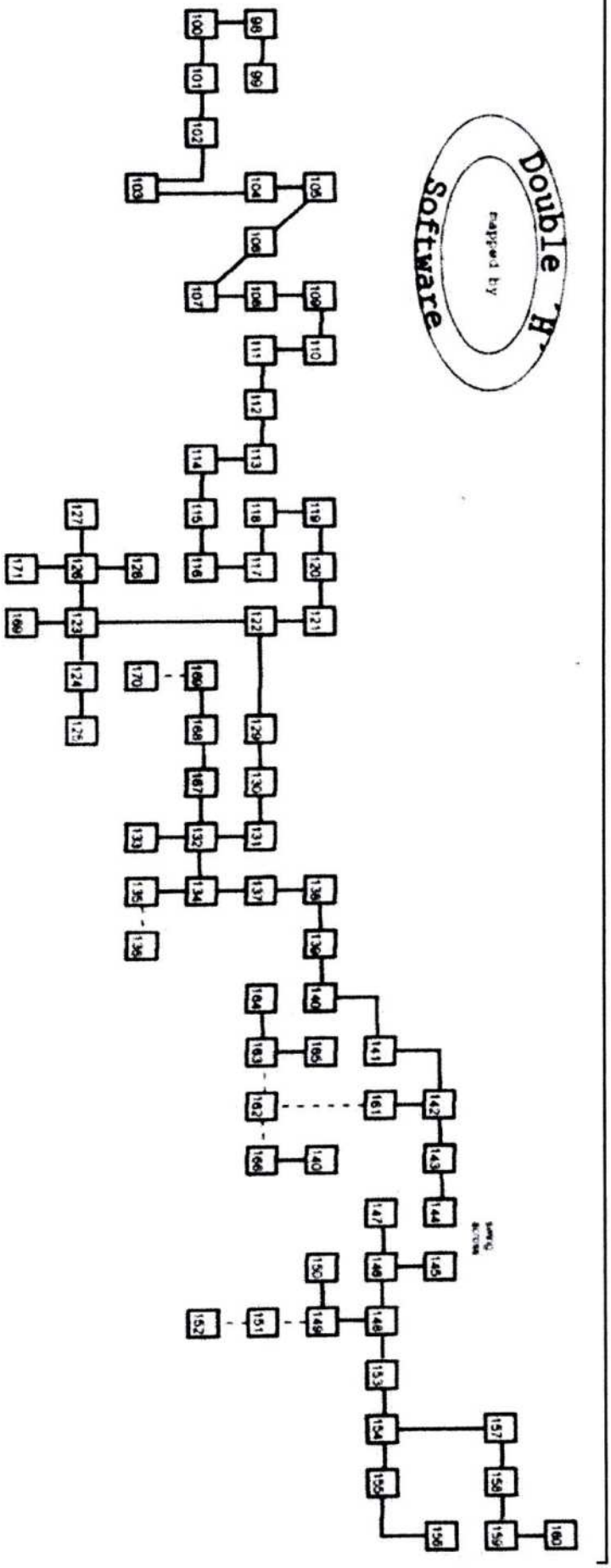
Soweit die Loactions zu Teil eins des Adventures. Weiter geht es mit dem zweiten Teil.

052) In the gloom of the morona cave complex
053) In a small dome shaped cave
054) In a large cavern / vending machine
055) In the office of the morona cave complex tourist information centre / battery
056) In a dark cave / doormat, key
057) In the secret room / disintegrator rifle, rug
058) In a secret chamber / amazingly valuable treasure
059) Lost in the maze of morona A
060) Lost in the maze of morona B
061) Lost in the maze of morona C
062) Lost in the maze of morona D
063) Lost in the maze of morona E
064) Lost in the maze of morona F
065) Lost in the maze of morona G
066) Lost in the maze of morona H
067) In a small alcove / poster
068) Lost in the maze of morona I
069) Travelling through the dark halls of morona
070) In a huge low ceilinged chamber
071) At the bridge of khardinal hume
072) On the western end of the lift bridge
073) At the south of the morona cave complex
074) At the foot of one of the wiffy mountains
075) At the east bank of the swiftly flowing black river / rope
076) At the enchanted realm of Delorean
077) Wandering awestruck among the trees
078) Standing at the foot of the palacial tree of Chlorophyll and Sellotape
079) In the TV room of the palacial tree / mirror
080) At a fork in the elven path
081) In a sheltered clearing
082) On the bank of a small stream / small inflated sea-raft
083) In the little raft on the river
084) At the camp site
085) Sailing down the wet and watery river Anadin
086) On the western shore of the river / coin
087) In a grassy clearing
088) In a flat grassy bay
089) On the summit of Alma Nak / pay telescope
090) In the dense forest
091) At the far western extreme of the trans middle earth autobahn
092) By the high and imposing gateway
093) In the fast expanse of Isithard
094) In the dark solitude of the tower
095) In a dark chamber
096) In a room high in the dark tower
097) On a stone balcony



Und jetzt noch die Locations zu Teil drei.....

098) At the bottom of a gully
099) By a waterfall / platinum brick
100) Somewhere else in the mountains
101) Beside a mountain stream
102) At the top of a high cliff
103) At the foot of a high cliff
104) Wandering in the vast and inhospitable marshes A
105) Wandering in the vast and inhospitable marshes B
106) Wandering in the vast and inhospitable marshes C
107) Wandering in the vast and inhospitable marshes D
108) Wandering in the vast and inhospitable marshes E
109) Wandering in the vast and inhospitable marshes F
110) Wandering in the vast and inhospitable marshes G
111) Wandering in the vast and inhospitable marshes H
112) Wandering in the vast and inhospitable marshes I
113) Wandering in the vast and inhospitable marshes J
114) Wandering in the vast and inhospitable marshes K
115) Wandering in the vast and inhospitable marshes L
116) Wandering in the vast and inhospitable marshes M
117) Wandering in the vast and inhospitable marshes N
118) Wandering in the vast and inhospitable marshes O
119) Wandering in the vast and inhospitable marshes P
120) Wandering in the vast and inhospitable marshes Q
121) On the road close to the evil black gate of Dormor / trendy mirror sunglasses
122) At the woodland beauty of Effalien
123) Outside a shopping centre
124) Outside a cinema
125) Inside the wrecked cinema
126) In the „Yox Mall“
127) Wandering in the remains of a department store
128) Deep in a great super market / some salt
129) At the tranquil woodland glade
130) In an area of trees
131) On a road leading past a group of desolated trees
132) At the great cross roads
133) Following a track leading north and south
134) Following a path leading north and west
135) In a small grassy clearing by the pavillion of Madame Blah Zsa
136) Inside the fortune teller's tent / orb
137) Among a group of desolated grey trees
138) On the silent road
139) In puddle vale
140) At the foot of the stairs into darkness
141) On the stairs
142) By a huge cave mouth
143) In a large utterly dark cave
144) In a dimly lit cavern
145) On the eastern edge of the great fissure
146) Following a dark passage
147) Upon the treasure halls of Sheslob / treasure
148) Along a dark tunnel
149) Wandering down the passage to a brightly lit



station platform
150) In the neat ticket office / bits of ticket, collector, ticket
151) In a train
152) On a dark station platform (PW=not telling)
153) At the base of a tall cliff
154) Gazed out over the vast dark plains of Dormor
155) At the base of the gun tower
156) At the top of the tower / gun
157) At the foot of a small slope
158) At a junction in the main road
159) At the entrance to the forges
160) Standing illuminated in the multiple bunsen flames of the cavern / large key, sign
161) By the lift
162) Inside the lift
163) In the dark offices of fire brick
164) In the halls of duplication
165) The programmers prison / powerful de-bugger
166) Beside the lift
167) Travelling along a road through the drab countryside
168) Following the main road
169) Outside a bar
170) In a bar filled with kremlins / pair of magic scissors
171) In the branch of a large electrical store / box , string, microwave

Das waren sie also, alle Locations dieses Dreiteilers. Nach dieser anstrengenden Reise durch den Plan sind wir jetzt gewappnet um uns an die LÖsung heranzuwagen. Packen wir's an....

Ausgehend von unserer Ausgangspostition (in a party field under a great tent) starten wir wie folgt:

Wait, wait, W, W, W, wait, E, E, S, S, hide, N, S, drink ale, N, N, N, E, E, E, E, S, D, E, E, N, N, say help, E, E, in , out, S, S, look, W, W, N, E, in, in, out, out, E, E, E, E, N, U, get pepper, D, S, E, E, E, E, E, in, examine jacket, drop beans, take jacket, wear jacket, take beans, E, S, kill wolves, E, E, N, E, drop pepper. Das war dann auch schon alles zum Teil 1 dieser Adventuretrilogie und wir erhalten das Passwort für den zweiten Teil:=> GOOD TIME

Wir laden den zweiten Teil ein und fahren wie folgt fort:

U, examine message, D, E, E, get battery, W, insert battery, get coin, S, lift mat, get key, unlock door, drop key, W, get rifle, examine rifle, lift rug, D, get treasure, U, E, give coin, get map, read map, E, E, N, E, E, S, W, S, E, get poster, examine poster, W, W, S, W, drop poster, drop map, N, W, press red, S, S, W, get rope, E, E, plant bean, E, S, climb tree, examine mirror, D, S, W, examine mirror, E, E, pump raft, wait, wait, wait, wait, shoot C5, pump raft, wait, wait, wait, wait, wait, wait, get coin, W, U, U, insert coin, D, D, S, W, N, in, N, N, U, E, W, D, S, out, out, S, E, N, E, pump raft....und auch der zweite Teil des Adventures liegt nun hinter uns. Wir werden mit dem Passwort für den dritten Teil belohnt:=> TREVOR AND DEREK

Weiter gehts mit dem letzten Teil.....

E, get brick, say hog (so bekommen wir unser Seil wieder), get rope, W, S, E, E, tie rope, climb down rope, give brick, pull rope, get rope, N, N, SE, SE, N, N, E, S (falls uns an dieser Stelle das Schicksal in Gestalt des Basilisk ereilen sollte fangen wir nochmal von vorne an - das kann drei- bis viermal geschehen), E, E, S, E, E, N, W, N, E, E, get sunglasses, wear sunglasses, W, W, S, E, S, W, W (der Basilisk erscheint und erstarrt zu Zement), E, E, N, W, N, E, E, S, S, E, examine poster, E, W, W, W, W, E, N, get salt, examine salt, S, E, N, E, E, E, drop salt, S, S, N, E, S, in, examine orb, out, N, N, N, E, E, U, U, E, E, throw rope, swing across, S, W, get treasure, E, E, S, W, shoot ticket collector, look, get ticket, E, go train, leave train (wir erhalten das Passwort für Sceptical), go train, leave train, N, E, E, E, U, fire gun, D, W, N, E, E, N, get key, examine key, examine sign, S, W, W, S, W, W, W, N, swing across, W, W, S, push button, go lift, press red, leave lift, open door, W, E, N, get debugger, S, go lift, press magenta, leave lift, N, W, W, S, S, W, W, W, W, in, out, kill kremlins, in, drop ticket, get scissors, out, N, W, S, examine box, open box, cut string, look, place ring in microwave.....The final message appears

„Fordo put the ring into the microwave and switched in on. A few seconds later, the ring melted and was consumed in flames. The great buildings and multinational corporations of Serum came crashing down and an army of traffic wardens sent evil from the land. Well done. You have successfully guided Fordo and have solved this adventure. A truly great achievement"

Dem ist auch von unserer Seite nichts mehr hinzuzufügen. Bis zum nächsten Adventure.

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

Hallo liebe Spectrumfreunde!!

Wer in der Vergangenheit unsere Beiträge zum Clubinfo regelmässig gelesen hat weiss, dass wir uns hauptsächlich mit Adventureprogrammen beschäftigen. Das soll aber nicht bedeuten, dass wir keine anderen Interessen haben. Natürlich beschäftigt uns auch die Programmiererei oder sonstige Dinge. In der Anfangszeit unserer Spectrumerfahrungen waren wir allerdings recht grosse Anhänger der sogenannten „Shoot 'em Ups", was sich dann im Laufe der Zeit gelegt hat. Mit unserem heutigen Beitrag kommen wir noch einmal auf diese Zeiten zu sprechen. Wer die Spectrumszene schon so lange wie wir verfolgt bzw. an ihr teilhat, kann sich sicherlich noch an die anfänglichen Ballerspiele erinnern, die auf dem Markt kamen: Pheenix bzw. Jetpac um nur zwei Vertreter zu nennen. Die Grafik dieser Programme war schon recht gut und die Spiele selbst angenehm spielbar. Aber die Zeit blieb natürlich nicht stehen und die Programmiertechnik machte enorme Fortschritte. In der Mitte und gegen Ende der achtziger Jahre kamen dann so brilliante Spiele wie Exolon, Zynaps oder Uridium auf den Markt, die auf dem Spectrum nie dagewesene Effekte möglich machten. Unser Lieblingsprogramm aus diesem Bereich ist allerdings Cybernoid 2, an das sich sicherlich noch viele von euch erinnern.

Im Jahre 1988 erblickte dieses Programm aus dem Hause Hewson das Licht des Spectrummarktes und schlug dort bei den Fans dieses Spielgenres wie eine Bombe ein. Nicht nur, dass es mit einer für Spectrumverhältnisse enormen Farbenvielfalt auftrumpfte, nein, noch mehr beindruckte die Anzahl der gleichzeitig auf dem Bildschirm sich tummenlenden Sprites. Bis dahin hatte wohl keiner angenommen, dass so etwas mit der doch recht beschränkten Spectrumhardware möglich wäre. Wie jeder weiss, der Cybernoid 2 schon einmal gespielt hat, ist zum Teil die Anzahl der Sprites so gross, dass der Z80 richtig ins taumeln kommt und das Spiel sich deutlich erkennbar verlangsamt. In unseren Augen jedoch ist dieser Effekt nicht sehr störend, denn das Programm bleibt doch weiterhin gut spielbar. Worum geht es nun in diesem Programm eingentlich? Für all diejenigen, die es nicht kennen, hier kurz die Hintergrundstory. Der Spieler steuert eine Art Druiden durch ein Labyrinth, in dem sich jede Menge Gegner aufhalten, die nichts anderes im Kopf haben, als unserer Spielfigur nach dem Leben zu trachten. Wir haben hier nun die Aufgabe, unseren kleinen Freund ans Ende eines jeden Levels (es gibt davon insgesamt vier Stück, danach startet das Programm wieder im ersten) zu bringen. Allerdings kämpfen wir hier gegen einen fast übermächtigen Feind und nicht zuletzt auch gegen die Uhr, denn wir haben nur eine beschränkte Zeitspanne für jeden Level zur Verfügung. Nicht nur, dass wir alle Hände voll zu tun haben um uns gegen die vielen Feinde zu erwehren, nein, wir müssen auch noch so viele Schätze als möglich einsammeln und natürlich alles abschiessen was sich uns in den Weg stellt. Der Score muss ja auch stimmen bei Programmen dieser Art. Sollten wir einen Level mit allen zur Verfügung stehenden Druiden heil überstanden haben und genug Schätze unser eigen nennen, dann geht es in den nächsten Level und wir bekommen einen Bonusdruiden. Davon kann man in diesem Spiel eigentlich nie genug haben. Ausgerüstet ist unsere Spielfigur mit 5 verschiedenen Waffentypen, die sich über die Tasten 1 - 5 aktivieren lassen. Welche Waffe gerade aktiv ist, wird oben in einer Statuszeile angezeigt. Für uns hat sich der Seeker und das Schild oft als lebensrettend erwiesen, aber das muss jeder selbst für sich entscheiden. Da man bei diesem Programm immer alle Hände voll zu tun hat, ist es sicherlich von Nutzen, den Weg, der vor einem liegt, besser zu kennen. Deshalb haben wir uns durch die vier Levels gekämpft und beiliegenden Plan für euch angefertigt. Vielleicht gereicht er ja dem einen oder anderen zum Nutzen bei seinem Versuch, das Programm durchzuspielen.

Da sich dieses Programm als recht „druidenraubend" erwiesen hat möchten wir euch abschliessend noch einen Tip geben, wie ihr an unendliche Druiden kommt. Für all diejenigen, die den Cheat noch nicht kennen hier der Ablauf. Nach dem Einladen des Spieles springen wir im Menü in den Punkt „Define Keys". Dort belegen wir unsere Spieltasten mit „O R G Y" und haben von nun an unendlich viele Druiden zur Verfügung. Das wirkt natürlich auch dann, wenn wir mit Joystick spielen. Ob ihr diesen Cheat einsetzt oder nicht (man will sich ja vielleicht den Nervenkitzel bewahren), liegt nun bei euch. Allerdings dürfte der ungeübte Spieler mit den normalerweise zur Verfügung stehenden Druiden nicht recht weit kommen.

So, nun wollen wir euch aber nicht länger davon abhalten Cybernoid 2 zu spielen. Wir hoffen, es macht euch genausoviel Spass wie es uns auch heute noch hin und wider macht. Bis demnächst also an dieser Stelle.....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

Aus gegebenen Anlass kürzen wir hier den Artikel um euch noch die Information über die Zlincon 2000/+2 abdrucken zu können. Im nächsten Heft folgen dann noch Zeichnungen der einzelnen Level zu Cybernoid 2.

Ein Treffen ist vorbei, ein weiteres folgt noch:

ZLINCON 2000/+2

Die Zlincon findet wieder im bereits bekannten Schulgebäude in Zlin statt. Zlin ist eine grössere Stadt, ganz im Südosten der Tschechei und bekannt durch bisherige Spectrum-Veranstaltungen und auch als Sitz der Firma 8BC (MB02).

Wie üblich findet das Treffen wieder am letzten Wochenende vor Weihnachten statt, das ist diesmal vom 16. – 17.12.2000. Auch diesmal werden wieder einige Vertreter des SUC dort sein, zumindest mal die Clubleitung (Leszek, Fred und Thomas). Andere Mitglieder können sich uns gerne anschliessen.

Als besonderes Highlight gilt der diesmal erstmalig durchgeführte Programmierwettbewerb:

MilleniumB

Es gibt 3 Kategorien und in jeder Kategorie ist der 1. Preis sage und schreibe

1 MB 02 mit 512 K

Unglücklicherweise setzen die Programmierkenntnisse aber voraus, das man sich zumindest sehr gut mit dem MB02 auskennt. Es ist also eher interessant für alle, die noch ein zweites wollen, bzw. eins verkaufen wollen. Die Kategorien sind:

- Das Beste MultiTech Grafikspiel (Action oder Adventure)
- Das Beste MultiTech-Demo
- Das Beste MB02+ Utility

Der neueste Treiber für MultiTech befindet sich auf der Homepage von 8bc: **www.8bc.com**

Zusätzlich und ohne MB02 als Preis gibt es noch 4 Standard-Kategorien als Wettbewerb:

- Das Beste Spectrum-Bild (normal 6912 Bytes)
- Die Beste AY-Musik
- Das Beste 4K Intro Demo
- Das Beste Demo

Auch wer nicht hingeht kann mitmachen, nur müssen die Programme bis mind. 1 Tag vorher angemeldet werden. Ich kann gerne jedes unserer Mitglieder vor Ort vertreten und den Preis weiterleiten.
Anmelden sollte man sich per e-mail unter **8bc@8bc.com** mit Name, Adresse, der Kategorie bei der man mitmachen will, dem Projekt-Name und einer Kurzbeschreibung. Ein Wettbewerb wird nur ausgetragen, wenn es mind. 3 Einsendungen gibt.

Ich kann nur jedem empfehlen, wenn er ein Programm geschrieben hat, auch mitzumachen. Man hat gute Chancen zu gewinnen und ich bin sicher, das einige schon ein kleines Utility für das MB02 geschrieben haben. In diesem Fall bitte unbedingt auch eine Info an mich.

Wer mitfahren will, kann sich auch gerne bei mir melden, Tel. 0711/775033. Wir fahren allerdings schon 4 Tage vorher um uns ausreichend vorbereiten zu können.
Te